Der offizielle GAME BOY Spieleberater

POKéMON™*

Schnapp' sie Dir alle!™

Exklusives Extra 150 Sammelsticker!

Nintendo®

GAME BOY

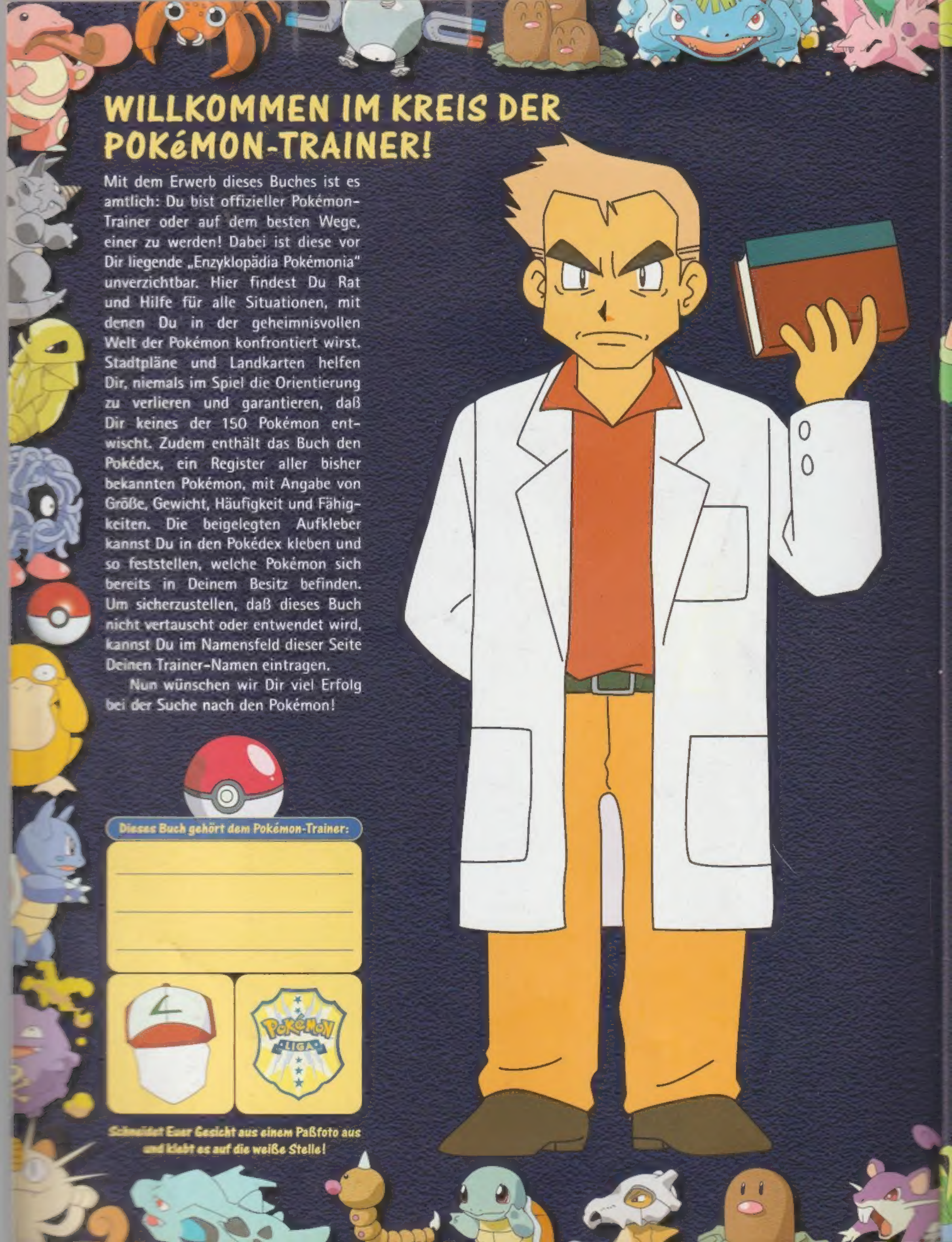
TIPS, TRICKS, INFOS UND LEVELKARTEN ZUR ROTEN UND BLAUEN POKéMON-EDITION.



WILLKOMMEN IM KREIS DER POKéMON-TRAINER!

Mit dem Erwerb dieses Buches ist es amtlich: Du bist offizieller Pokémon-Trainer oder auf dem besten Wege, einer zu werden! Dabei ist diese vor Dir liegende „Enzyklopädia Pokémonia" unverzichtbar. Hier findest Du Rat und Hilfe für alle Situationen, mit denen Du in der geheimnisvollen Welt der Pokémon konfrontiert wirst. Stadtpläne und Landkarten helfen Dir, niemals im Spiel die Orientierung zu verlieren und garantieren, daß Dir keines der 150 Pokémon entwischt. Zudem enthält das Buch den Pokédex, ein Register aller bisher bekannten Pokémon, mit Angabe von Größe, Gewicht, Häufigkeit und Fähigkeiten. Die beigelegten Aufkleber kannst Du in den Pokédex kleben und so feststellen, welche Pokémon sich bereits in Deinem Besitz befinden. Um sicherzustellen, daß dieses Buch nicht vertauscht oder entwendet wird, kannst Du im Namensfeld dieser Seite Deinen Trainer-Namen eintragen.

Nun wünschen wir Dir viel Erfolg bei der Suche nach den Pokémon!



Schneidet Euer Gesicht aus einem Paßfoto aus und klebt es auf die weiße Stelle!

INHALT

IMPRESSUM

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur: Markus Pfitzner
Redaktionsleitung: Marcus Menold, Thomas Rinke
Redaktion: Micky Auer, Patrick R. Fabri, John D. Kraft, Marco Marrero
Online-Redaktion: Nicole Schneider
Redaktionsassistenz: Nicole Meining
Spieltechn. Beratung: Michael Friesl, Jens Geisendorff, Robin Lohoff, Yvonne Vigano
Produktionsleitung: Marit Müller
Konzept, Design & Satz: Andrea Amend, Jürgen Spachmann
Litho: Art & Print GmbH, Aschaffenburg, Projektleitung: Reiner Herrmann

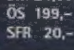
Levelkarten & Artwork: Nintendo of America
Druck: Universitätsdruckerei H. Stürtz, Würzburg
Redaktionsanschrift: Club Nintendo, Nintendo Center
Postfach 1501,
D-63760 Großostheim
Telefax: 0 60 26/95 03 08
E-Mail: info@nintendo.de
Konsumentenberatung: 01 30/58 06 (Mo.–Fr. 11–19 Uhr)
Spiele-Hotline: 0 60 26/94 09 40 (Mo.–Fr. 13–19 Uhr)

Club Nintendo Österreich: Postfach 83, A-5027 Salzburg
Telefax: 06 62/88 92 15 20
Hotline: 06 62/88 92 16 00
(Mo.–Do. 9–12 Uhr, 13–16 Uhr, Fr. 9–12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz: Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel
Telefax: 0 61/3 19 98 20
Hotline: 0 61/3 19 98 36
(Mo.–Fr. 9–11 Uhr, 14–16 Uhr)
Club Nintendo Online: http://www.nintendo.de
http://www.pokemon.de

Der offizielle Game Boy Spieleberater „Pokémon" wird von der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht.

Artikel-Nummer: 3420340

Unverbindliche Preisempfehlung: DM 24,80
ÖS 199,–
SFR 20,–







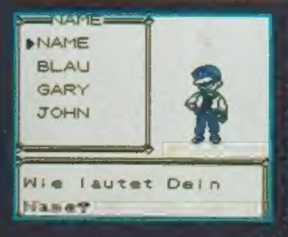




DIE WELT DER POKéMON

Der weltbeste Pokémon-Trainer wird man nicht einfach so von heute auf morgen. Man muß nämlich über eine Menge Erfahrung verfügen und sehr, sehr viel über Pokémon wissen. Und nur die Besten der Besten dürfen ganz am Schluß, nach vielen Pokémon-Duellen, gegen die legendären Top Vier antreten...

DAS ABENTEUER BEGINNT



Zu Beginn könnt Ihr Eurem Helden auch einen neuen Namen geben.



In Prof. Eichs Labor dürft Ihr eines von drei Pokémon auswählen.

Ihr schlüpft in die Rolle von Ash, einem Jungen aus dem beschaulichen kleinen Ort Alabastia. Ash träumt schon lange davon, einmal der weltbeste Pokémon-Trainer zu werden. Allerdings hatte er bisher keine Möglichkeit, sein Können unter Beweis zu stellen. Doch das soll sich ändern: Mit Eurer und Prof. Eichs Hilfe wird sich sein Traum schon bald erfüllen! Der nette Professor schenkt Ash nämlich sein erstes Pokémon, und damit begebt Ihr Euch sogleich auf die Abenteuerreise!

Für den Erfolg müßt Ihr jede Menge Pokémon fangen, müßt Euch um sie kümmern und sie trainieren, um gegen unzählige Pokémon-Trainer und gegen das hinterhältige Team Rocket bestehen zu können! Als wäre das noch nicht genug, müßt Ihr Euch auch noch mit einem Konkurrenten herumschlagen: Prof. Eichs Enkel, Euer Rivale Gary, stellt eine ernstzunehmende Konkurrenz dar, denn auch er möchte der weltbeste Pokémon-Trainer werden! Ihr seht: Ein fesselndes Abenteuer mit vielen Überraschungen und Enthüllungen rund um die Pokémon-Welt erwartet Euch...



ASH

Zu Beginn des Spiels müßt Ihr Eurem Helden einen Namen geben. Entscheidet Euch für einen der Vorschläge oder laßt Eurer Phantasie freien Lauf. Dies ist übrigens auch bei Eurem Erzrivalen Gary möglich.

WAS SIND POKéMON?

Eine unbeschreibliche Vielfalt an unterschiedlichen Pokémon lebt in der Welt, die Ihr Euch zu erkunden anschickt. Obwohl die Pokémon wildlebende Geschöpfe sind, haben sie keinerlei Scheu vor Menschen. Habt Ihr erst einmal ein Pokémon gefangen, so könnt Ihr es leicht zähmen und trainieren.

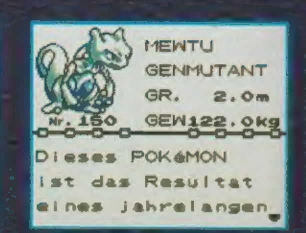
Die Fürsorge, mit der ein Trainer das Pokémon aufzieht und trainiert, ist dabei der Schlüssel zum Erfolg. Ihr solltet jedoch nie vergessen, daß selbst gefangene Pokémon ihre Trainer nicht als Herren, sondern vielmehr als Begleiter ansehen. Pokémon sind überaus intelligente Wesen, die sich nicht einfach herumkommandieren lassen. Sie behalten ihren eigenen Willen und gehorchen dem Trainer unter Umständen nicht. Versucht ein unerfahrener Trainer, einem Pokémon mit einem hohen Level Befehle zu erteilen, so ignoriert es diese in der Regel. Harmoniert ein Trainer jedoch mit seinen Pokémon, so steht einer großartigen Freundschaft nichts mehr im Wege! Ob als Kuscheltier, Wegbegleiter oder als Bodyguard – man kann mit Pokémon eine Menge erleben!



Es kann passieren, daß Pokémon unerfahrenen Trainern nicht gehorchen. Nur mit bestimmten Orden folgen Euch die Pokémon uneingeschränkt.



Ihr könnt 150 verschiedene Pokémon in dieser faszinierenden Welt finden.



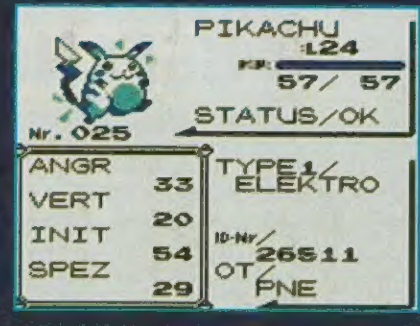
Die Pokémon unterscheiden sich nicht nur im Aussehen, sondern auch in Größe und Gewicht.

KRAFTPUNKTE & ANGRIFFSPUNKTE

Kraftpunkte

Die Verfassung Eurer Pokémon wird anhand von Kraftpunkten (KP) dargestellt. Wenn Eure Pokémon über die volle Anzahl verfügen, sind sie topfit. Ansonsten solltet Ihr Euch gut überlegen, ob Ihr sie in einem Kampf einsetzt. Die KP-Anzeige informiert Euch jederzeit über den Gesundheitszustand Eurer Pokémon. Mit jedem Treffer sinken die KP. Ihr habt aber die Möglichkeit, Eure Pokémon mit verschiedenen Items wieder zu kräftigen.

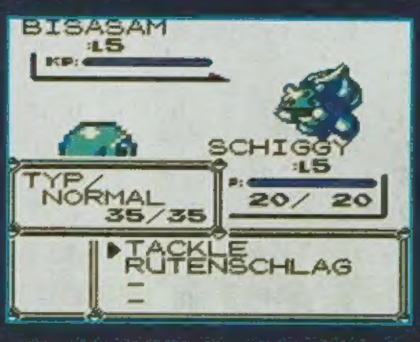
Sobald ein Pokémon keine KP mehr übrig hat, ist es besiegt und kann nicht mehr kämpfen. Dann könnt Ihr ihm nur helfen, indem Ihr es in ein Pokémon-Center bringt oder mit dem Item Beleber die Kräfte zurückgebt.



Pikachu verfügt auf diesem Bild über die volle Anzahl an Kraftpunkten und ist somit topfit!

Angriffspunkte

Für Attacken benötigt ein Pokémon Angriffspunkte (AP). Je nach Art der Attacke und deren Wirkungsgrad stehen unterschiedliche Mengen an AP zur Verfügung. Jedesmal, wenn ein Pokémon eine bestimmte Attacke einsetzt, verbraucht es einen AP. Der verbleibende Vorrat wird mittels der AP-Anzeige für jede Attacke des Pokémon separat aufgeführt. Sind alle AP einer Attacke aufgebraucht, so kann diese nicht mehr eingesetzt werden. Sollte es soweit kommen, daß ein Pokémon für keine seiner Attacken mehr über AP verfügt, so ist es auch in diesem Fall nicht wehrlos: Es setzt automatisch die Verzweifler-Attacke ein. Allerdings verliert es bei jedem Einsatz dieses Angriffs einige Kraftpunkte. Die AP eines Pokémon können – ebenso wie die KP – sowohl in einem Pokémon-Center als auch mittels verschiedener Items aufgefrischt werden.

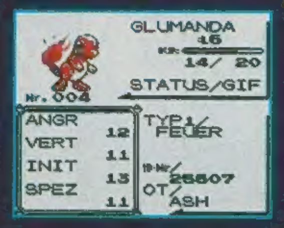


Schiggy verfügt noch über die vollen 35 AP für die Attacke Tackle, es kann diesen Angriff also noch 35mal einsetzen.

SPEZIALATTACKEN, NEBENEFFEKTE UND STATUSVERÄNDERUNGEN

Der Status eines Pokémon wird durch vier Kriterien bewertet: Angriff (ANGR), Verteidigung (VERT), Initiative (INIT) und Spezial (SPEZ). Dabei bezieht sich die Bezeichnung Spezial auf die Fähigkeit des Pokémon, Spezialattacken zu erlernen und einzusetzen.

Normale Attacken reduzieren lediglich die Kraftpunkte des Gegners, während Spezialattacken nützliche Nebeneffekte haben: So zieht z.B. die Blubber-Attacke dem Gegner generell erst einmal KP ab. Sie hat aber mitunter den Nebeneffekt, daß die Initiative (INIT) des Gegners eine zeitlang geschwächt wird und dieser dann langsamer reagiert. Andere Spezialattacken verursachen hingegen keinerlei Schaden, sondern beeinflussen den Status des Gegners. Im Falle von Konfusion ist der Gegner z.B. verwirrt und verletzt sich oftmals selbst. Manche dieser durch Spezialattacken verursachten Statusveränderungen dauern für die Länge eines Kampfes an. Andere (z.B. Vergiftungen) wirken solange, bis sie in einem Pokémon-Center behandelt oder durch ein Item geheilt werden. Wird eine Statusveränderung (wie z.B. eine Vergiftung oder eine Verbrennung) nicht schnellstmöglich behandelt, so verliert das entsprechende Pokémon selbst nach einem Kampf kontinuierlich Kraftpunkte!



Ein Blick auf die Übersicht bestätigt: Glumanda wurde vergiftet!



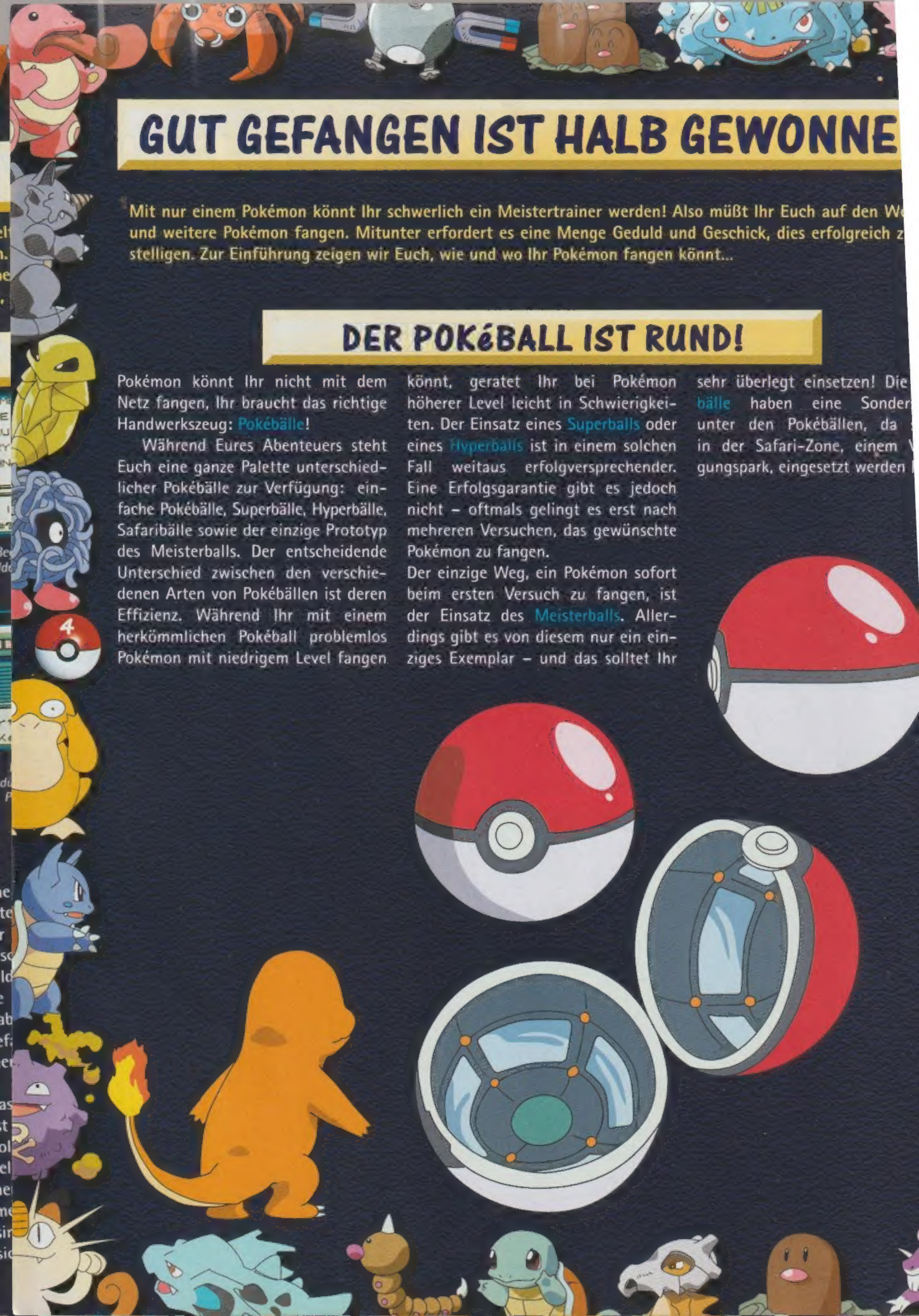
Manche Attacken haben Nebeneffekte, die nur mit speziellen Items geheilt oder in einem Pokémon-Center behandelt werden.



Jedes Pokémon wird durch die Kriterien Angriff (ANGR), Verteidigung (VERT), Initiative (INIT) und Spezial (SPEZ) bewertet.





GUT GEFANGEN IST HALB GEWONNE

Mit nur einem Pokémon könnt Ihr schwerlich ein Meistertrainer werden! Also müßt Ihr Euch auf den W
und weitere Pokémon fangen. Mitunter erfordert es eine Menge Geduld und Geschick, dies erfolgreich z
stelligen. Zur Einführung zeigen wir Euch, wie und wo Ihr Pokémon fangen könnt...

DER POKéBALL IST RUND!

Pokémon könnt Ihr nicht mit dem Netz fangen, Ihr braucht das richtige Handwerkszeug: Pokébälle!

Während Eures Abenteuers steht Euch eine ganze Palette unterschiedlicher Pokébälle zur Verfügung: einfache Pokébälle, Superbälle, Hyperbälle, Safaribälle sowie der einzige Prototyp des Meisterballs. Der entscheidende Unterschied zwischen den verschiedenen Arten von Pokébällen ist deren Effizienz. Während Ihr mit einem herkömmlichen Pokéball problemlos Pokémon mit niedrigem Level fangen könnt, geratet Ihr bei Pokémon höherer Level leicht in Schwierigkeiten. Der Einsatz eines Superballs oder eines Hyperballs ist in einem solchen Fall weitaus erfolgversprechender. Eine Erfolgsgarantie gibt es jedoch nicht – oftmals gelingt es erst nach mehreren Versuchen, das gewünschte Pokémon zu fangen.

Der einzige Weg, ein Pokémon sofort beim ersten Versuch zu fangen, ist der Einsatz des Meisterballs. Allerdings gibt es von diesem nur ein einziges Exemplar – und das solltet Ihr sehr überlegt einsetzen! Die
bälle haben eine Sonder
unter den Pokébällen, da
in der Safari-Zone, einem
gungspark, eingesetzt werden

MIT GEDULD UND SPUCKE...

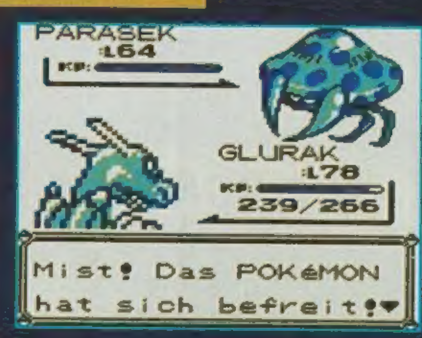
m ein Pokémon fangen zu können, darf es einiger Übung. Es genügt cht, einfach einen Pokéball auf das kémon zu werfen (außer Ihr nutzt den Meisterball). Vielmehr ollitet Ihr das Pokémon zuvor im ampf schwächen. Achtet hierbei arauf, daß es nicht die gesamten raftpunkte verliert. Habt Ihr es ämlich besiegt, könnt Ihr es nicht ehr fangen.

Alternativ könnt Ihr versuchen, es it einer Attacke (z.B. Gesang) einchlafen zu lassen. Schläft ein Pokémon, ist es leichte Beute! Doch auch afür gibt es keine Erfolgsgarantie: elbst Pokémon, die schlafen oder ur noch über wenig Kraftpunkte erfügen, könnten sich in letzter ekunde aus dem Pokéball befreien. ur die Wahl des richtigen Pokéballs nd eine gute Taktik führen zum rfolg, ganz nach dem Motto „Übung nacht den Meister".

Ihr könnt übrigens bis zu sechs Pokémon in Pokébällen gleichzeitig mit Euch herumtragen.



Die Pokémon eines anderen Trainers können nicht gefangen werden.



Um ein Pokémon zu fangen, muß man es zuvor schwächen. Ansonsten kann es passieren, daß es sich aus dem Pokéball befreit.



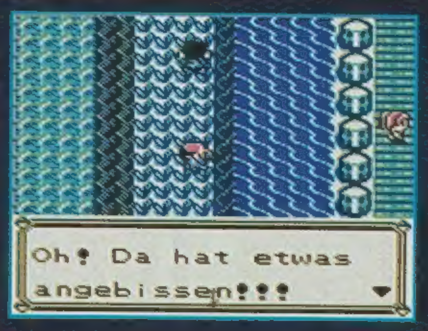


WER SUCHET, DER FINDET!



Durchstreift das hohe Gras, um auf wilde Pokémon zu treffen.

Der natürliche Lebensraum der Pokémon sind nicht die bewohnten Gebiete der Pokémon-Welt, sondern es ist die unberührte Natur. Wenn Ihr also Pokémon fangen möchtet, solltet Ihr die vielen Grasflächen und Felder dieser Welt durchstreifen. Dort trefft Ihr (nach dem Zufallsprinzip) auf wildlebende Pokémon. Achtet darauf, daß in den meisten Gebieten verschiedene Arten von Pokémon leben. Versucht Euer Glück also ruhig öfters an derselben Stelle. Wenn Ihr bereits eine Angel besitzt, könnt Ihr auch in Gewässern nach Pokémon fischen. Das Spiel wechselt automatisch zum Kampfbildschirm, sobald Ihr auf ein Pokémon trefft.



Mit der Angel könnt Ihr Wasser-Pokémon „fischen".








ROTE EDITION & BLAUE EDITION

Wenn Ihr alle 150 Pokémon fangen wollt, dann liegt eine echte Herausforderung vor Euch. Denn eini Pokémon sind sehr schwer zu finden, andere kommen in Eurer Edition eventuell in freier Wildbahn gar nich

IHR KÖNNT NICHT ALLES HABEN, WAS IHR SEHT!

In beiden Editionen des Spiels gibt es Pokémon, die Ihr zwar bei gegnerischen Trainern im Kampf sehen, nicht aber in freier Wildbahn fangen könnt. Ihr habt daher zunächst keine Möglichkeit, diese Pokémon Eurem Pokédex hinzuzufügen, da Ihr in Trainerkämpfen keine Pokémon einfangen könnt. Entnehmt der hier abgedruckten Liste, in welcher Edition bestimmte Pokémon nicht vorkommen. Ihr erhaltet sie lediglich, wenn Ihr sie mit Freunden tauscht, die die jeweils andere Edition des Spiels besitzen!





Diese beiden Pokémon können nicht in d gleichen Edition des Spiels gefangen wer

ROTE EDITION


27 Sandan™


28 Sandamer™


37 Vulpix™


38 Vulnona™


52 Mauzi™


53 Snobilikat™


126 Magmar™


127 Pinsir™


69 Knofensa™

70 Ultrigaria™


71 Sarzenia™

Diese Pokémon findet Ihr in de Roten Edition nicht in freie Wildbahn.

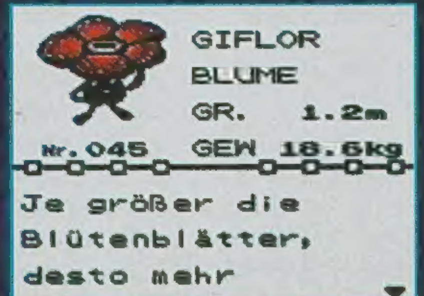
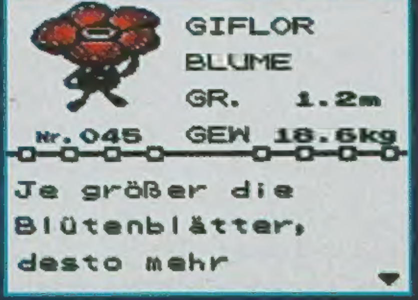
DIE QUAL DER WAHL

Die meisten Pokémon leben in einem ganz bestimmten Revier, und nur dort könnt Ihr sie finden und fangen. Das ist in der Regel nicht so schwer, da sie dort in reichlicher Zahl vorkommen. Allerdings gibt es andere Pokémon, die ausgesprochen selten und deshalb auch sehr schwer zu finden sind. Und obendrein kann es sein, daß einige wenige Pokémon in Eurer Edition des Spiels gar nicht erscheinen!

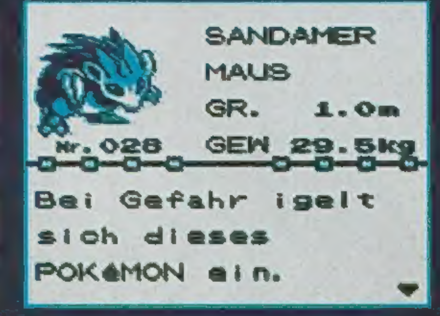
Der Grund: Es gibt zwei Versionen des Spiels, die Rote Edition und die Blaue Edition. Außerdem unterscheiden sich die Editionen auch danach, wie oft und wo die Pokémon auftauchen. Ein Beispiel: In der Roten Edition des Spiels kommt Nidoran ♂ häufiger vor als Nidoran ♀, während in der Blauen Edition die Anzahl von Nidoran ♀ weit höher ist.



Pokémon findet Ihr im hohen Gras!

Rote Edition



Blaue Edition

BLAUE EDITION



23 Rettan™



24 Arbok™



56 Menki™



57 Rasaff™



58 Fukano™



59 Arkani™



125 Elektek™



123 Sichlor™



43 Myrapla™

44 Duflor™



45 Giflor™



Diese Pokémon findet Ihr in der Blauen Edition nicht in freier Wildbahn.








TAUSCHHANDEL UND ACTION-DUEL

Mittels des Universal Game Link-Kabels könnt Ihr zwei Game Boys miteinander verbinden und Eure Poke die eines Freundes tauschen. Ihr könnt Euer Ein-Spieler-Abenteuer mittels Universal Game Link-Kabel a ein Zwei-Spieler-Duell verwandeln!

EINGESTECKT UND LOSGELEGT!

Habt Ihr mittels Universal Game Link-Kabel Euren Game Boy und ein Pokémon-Spiel mit einem anderen Game Boy verbunden, in dem sich ebenfalls ein Pokémon-Spielmodul befindet, müßt Ihr Euch in einem Pokémon-Center in den Kabel-Club begeben.

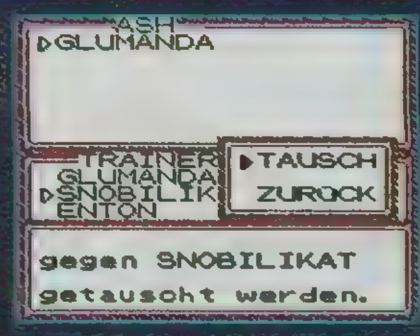
Hier könnt Ihr das Handelscenter oder das Kolosseum betreten.

Dort befindet sich ein Schalter, an dem eine freundliche junge Dame steht, die Euch behilflich sein wird. Im Kabel-Club könnt Ihr dann entscheiden, ob Ihr das Kolosseum betreten möchtet oder ob Ihr lieber im Handelscenter tauschen wollt. Habt Ihr Euch für das Kolosseum entschieden, könnt Ihr nach der Auswahl Eurer Favoriten gegen Euren Gegner antreten. Während dieses Duells werden sich Eure Pokémon nicht entwickeln und Ihr erhaltet auch keine Erfahrungspunkte für diese Kämpfe. Doch Eure Pokémon gegen die Eurer Freunde antreten zu lassen – dies stellt eine der größten und auch spannendsten Herausforderungen in der Welt der Pokémon dar!

Habt Ihr und Euer Tauschpartn für jeweils ein Pokémon entsch dann ist der Tauschhandel pe

TAUSCH-TIPS

Ihr könnt eine große Anzahl von Pokémon sammeln und sie in verschiedenen Boxen ablegen. Ihr dürft außerdem ruhig mehrere Pokémon einer Art sammeln, um sie später einzutauschen. Es kann nämlich sein, daß Pokémon, die in Eurer Edition ziemlich häufig vorkommen, in einer anderen Edition durchaus rar sind. Ein weiterer Tip: Ihr solltet versuchen, von jedem Pokémon, das sich nur durch Tauschen weiterentwickelt, mindestens zwei Exemplare zu fangen. So könnt Ihr dann beide Eurem Freund geben, und er gibt Euch das weiterentwickelte Pokémon zurück. So hat jeder etwas von diesem Tausch! Während des Tauschens kann man lediglich ein Pokémon gegen ein anderes tauschen. Es ist daher nicht möglich, drei Pokémon auf einmal zu tauschen. Es ist auch nicht möglich, daß Euer Tauschpartner Euch zum Tausch zwingt oder Euch eines Eurer wertvollen Pokémon stibitzt. Der Tausch wird nur vollzogen, wenn Ihr einwilligt und dies per Knopfdruck bestätigt. Vergeßt nicht, daß besonders starke Pokémon, die Ihr gefangen oder getauscht habt, Euch nicht gehorchen, wenn Ihr den entsprechenden Orden nicht besitzt!



Wenn Ihr Euch einig seid, könnt Ihr Eure Pokémon tauschen.

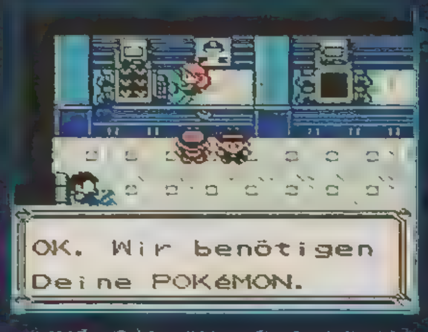




KAMPF DER GIGANTEN

Das Kolosseum, das Ihr im Kabel-Club betreten könnt, ist die perfekte Arena für den Kampf der Giganten! Bevor Ihr Euch jedoch in ein Duell gegen die Pokémon eines Freundes wagt, solltet Ihr weise entscheiden, welche Pokémon Ihr mitnehmt: Sind Eure Pokémon schon weit genug aufgestuft, habt Ihr an die verschiedenen Elemente der Pokémon gedacht? All das sind strategische Fragen, die Ihr im voraus bedenken solltet. Denn während des Kampfes könnt Ihr keine Items einsetzen! Das bedeutet, daß ein bereits besiegtes Pokémon nicht mehr in das Geschehen eingreifen kann.

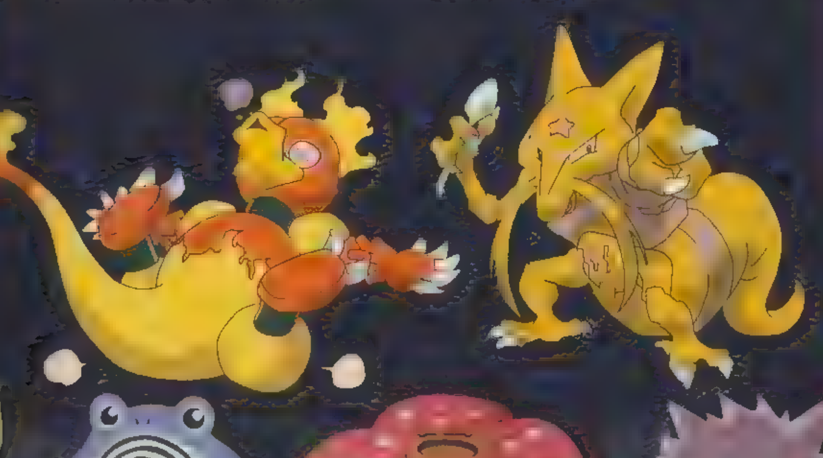
Laßt Euch also mit den Vorbereitungen Zeit und nutzt noch einmal den Service des Pokémon-Center, bevor Ihr loslegt. Dort werden verletzte und bereits besiegte Pokémon wieder fit gemacht!



Laßt Eure Pokémon fit machen, bevor Ihr das Kolosseum betretet.



Der Kampf hat begonnen, und nur wer die besten Pokémon sein eigen nennt, wird bestehen!



ENTWICKLUNG EINFACH GEMACH

Die meisten Pokémon haben die Fähigkeit, weitere Entwicklungsstadien zu erreichen. Die „Evolution", die sich bei anderen Lebewesen über Jahrtausende ausdehnt, dauert bei einem Pokémon nur wenige Sekunden.

Die meisten Pokémon entwickeln sich aufgrund der Erfahrung, die sie in Duellen gesammelt haben. Es gibt aber auch Ausnahmen. Manche Pokémon entwickeln sich erst weiter, wenn sie einem bestimmten Gegenstand ausgesetzt oder wenn sie getauscht werden. Hat sich ein Pokémon entwickelt, so w eigenständige Spezies a und auch als solche in der eingetragen.

Eines ist jedoch sicher: che Weise eine Entwicklu ausgelöst wird – die Resul immer spektakulär!





TEILT DIE ERFAHRUNG

Ihr könnt maximal bis zu sechs Pokémon zur gleichen Zeit mit Euch tragen. Jedes dieser Pokémon kann und sollte auch an den Kämpfen mit Trainern oder gegen wildlebende Pokémon teilnehmen. Sobald ein Widersacher besiegt ist, erhält nämlich jedes Pokémon, das am Kampf teilgenommen hat, eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten. Diese Erfahrungspunkte (EP) werden immer durch die Anzahl der Pokémon geteilt, die am Kampf teilgenommen haben.

(Beispiel: Wenn Ihr für ein besiegtes Taubsi 22 Erfahrungspunkte erhaltet und zwei Pokémon an diesem Kampf teilgenommen haben jedes davon 11 Erfahrungspun



...werden auch Erfahrungspunkte erh

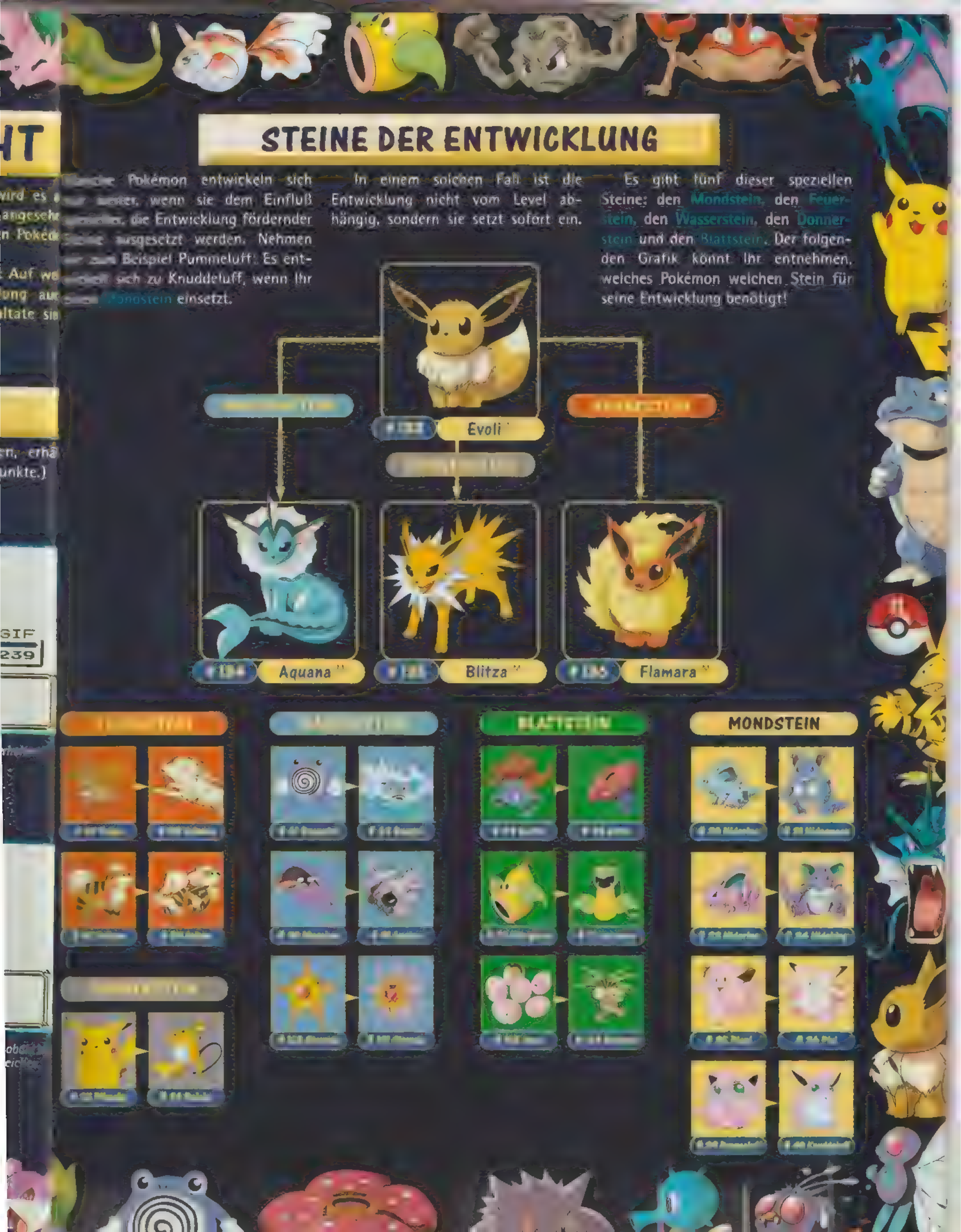
AUCH POKéMON LERNEN NIE AUS!

Beim Aufstieg in neue Erfahrungslevel ergibt sich für ein Pokémon mitunter, daß es verschiedene Attacken erlernen und fortan einsetzen kann. Aber es kann sich nur vier Attacken gleichzeitig merken – um also eine neue zu lernen, muß es eine alte „vergessen".

Auch auf andere Weise können Pokémon neue Fähigkeiten erlernen: Ihr habt die Möglichkeit, Euren Pokémon mit Hilfe von Technischen Maschinen (TM) und Versteckten Maschinen (VM) neue Attacken beizubringen.



Die meisten Pokémon entwickeln sich, s einen bestimmten Erfahrungslevel err



STEINE DER ENTWICKLUNG

Manche Pokémon entwickeln sich nur weiter, wenn sie dem Einfluß spezieller, die Entwicklung fördernder Steine ausgesetzt werden. Nehmen wir zum Beispiel Pummeluff: Es entwickelt sich zu Knuddeluff, wenn Ihr einen Mondstein einsetzt.

In einem solchen Fall ist die Entwicklung nicht vom Level abhängig, sondern sie setzt sofort ein.

Es gibt fünf dieser speziellen Steine: den Mondstein, den Feuerstein, den Wasserstein, den Donnerstein und den Blattstein. Der folgenden Grafik könnt Ihr entnehmen, welches Pokémon welchen Stein für seine Entwicklung benötigt!



TAUSCHEN → ENTWICKELN!

Eine andere Möglichkeit, die Entwicklung eines Pokémon auszulösen: Tauscht es mit einem Freund! (Es gibt vier Pokémon, die sich nur durch Tausch weiterentwickeln.) Diese Entwicklung findet statt, sowie der Tausch abgeschlossen wurde. Und dies sind die betreffenden Pokémon, die sich durch Tausch entwickeln:

DIE ENTWICKLUNG AUFHALTEN

Obwohl die Entwicklung normalerweise wünschenswert ist, könnte es ja möglich sein, daß Ihr ein Pokémon in der aktuellen Entwicklungsform behalten möchtet. (Manchmal könnte das auch wichtig sein, weil ein Pokémon beim Übergang in die nächste Entwicklungsstufe bestimmte Attacken unter Umständen nicht mehr einsetzen kann bzw. andere Attacken erhält.) Der Entwicklungsstopp geht ganz leicht: Ihr müßt lediglich während des Prozesses den B-Knopf drücken!

Wenn Ihr verhindern möchtet, [illegible]

...müßt Ihr den B-Knopf drücken, bevor [illegible]

[illegible]	Level	[illegible]
Kraftbiss	24	
Panzerschutz	31	
Schädelwumme	39	
	41	Schädelwumme
Hydropumpe	47	
	52	Hydropumpe



KAMPFSTRATEGIEN & TIPS

Pokémon-Duelle werdet Ihr nur mit taktischem Vorgehen zu Euren Gunsten entscheiden können! Es genügt nämlich nicht, lediglich die nötigsten Trainingskämpfe zu absolvieren, um einen höheren Erfahrungslevel zu erreichen. Wenn Ihr alle Aspekte die Elementklassen betreffend kennt und dieses Wissen auch bei der Zusammenstellung Eures Teams einsetzt, werdet Ihr Eure Siegeschancen erheblich verbessern können!

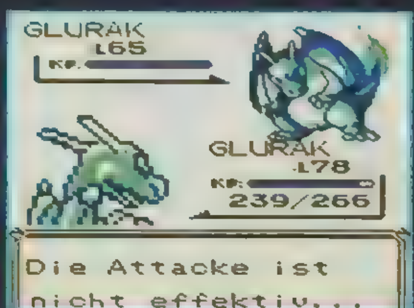
TYPENBESTIMMUNG FÜR POKéMON-KÄMPFE

Pokémon sind in 15 verschiedene Elementklassen bzw. Typen unterteilt. Pokémon der jeweiligen Elementklasse besitzen verschiedene Attacken und weisen charakteristische Merkmale auf.

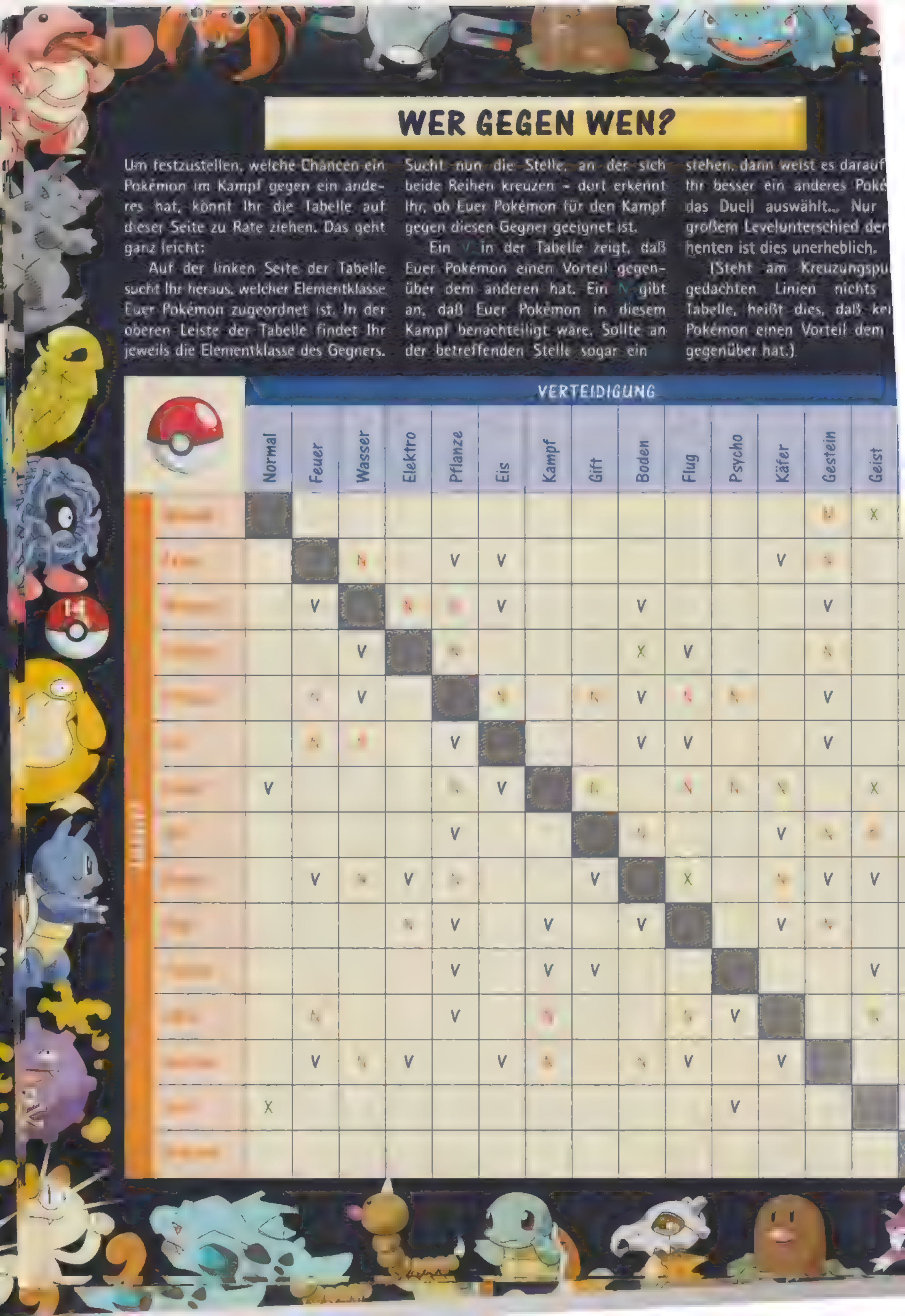
Feuer-Pokémon z.B. können Attacken ausführen, die auf dem Element Feuer basieren. Wasser-Pokémon wiederum nutzen Fähigkeiten, die zur Grundlage die Eigenschaften des Elements Wasser haben.

Jedes Pokémon besitzt also persönliche Stärken und Schwächen, die Ihr im Kampf strategisch einsetzen könnt. Ein paar Beispiele: Elektro-Pokémon haben im Kampf mit Wasser-Pokémon immer einen Vorteil, sind jedoch anfälliger bei Attacken durch Boden-Pokémon.









WER GEGEN WEN?

Um festzustellen, welche Chancen ein Pokémon im Kampf gegen ein anderes hat, könnt Ihr die Tabelle auf dieser Seite zu Rate ziehen. Das geht ganz leicht:

Auf der linken Seite der Tabelle sucht Ihr heraus, welcher Elementklasse Euer Pokémon zugeordnet ist. In der oberen Leiste der Tabelle findet Ihr jeweils die Elementklasse des Gegners. Sucht nun die Stelle, an der sich beide Reihen kreuzen – dort erkennt Ihr, ob Euer Pokémon für den Kampf gegen diesen Gegner geeignet ist.

Ein V in der Tabelle zeigt, daß Euer Pokémon einen Vorteil gegenüber dem anderen hat. Ein N gibt an, daß Euer Pokémon in diesem Kampf benachteiligt wäre. Sollte an der betreffenden Stelle sogar ein [X] stehen, dann weist es darauf [hin, daß] Ihr besser ein anderes Poké[mon für] das Duell auswählt... Nur [bei] großem Levelunterschied der [Kontra]henten ist dies unerheblich.

(Steht am Kreuzungspu[nkt der] gedachten Linien nichts [in der] Tabelle, heißt dies, daß kei[n] Pokémon einen Vorteil dem [anderen] gegenüber hat.)

	VERTEIDIGUNG													
	Normal	Feuer	Wasser	Elektro	Pflanze	Eis	Kampf	Gift	Boden	Flug	Psycho	Käfer	Gestein	Geist
[illegible]													N	X
[illegible]			N		V	V						V	N	
[illegible]		V		N	N	V			V				V	
[illegible]			V		N				X	V			N	
[illegible]		N	V			N		N	V	N	N		V	
[illegible]		N	N		V				V	V			V	
[illegible]	V				N	V		N		N	N	N		X
[illegible]					V				N			V	N	N
[illegible]		V	N	V	N			V		X		N	V	V
[illegible]				N	V		V		V			V	N	
[illegible]					V		V	V						V
[illegible]		N			V		N			N	V			N
[illegible]		V	N	V		V	N		N	V		V		
[illegible]	X										V			
[illegible]														

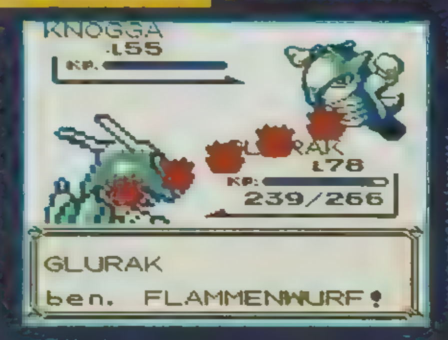
STRATEGIEN FÜR DAS TEAM

da... gibt kein Pokémon, das allen f... im Kampf überlegen wäre. Da ... vorhersehen könnt, welches ... Ihr als nächstes treffen ..., ist es empfehlenswert, stets ... verschiedene Pokémon mitzu-... So seid Ihr auf möglichst ... verschiedene Gegner vorbereitet! Zu Anfang des Spiels setzt sich ... beste Angriffsformation zusam-... aus:

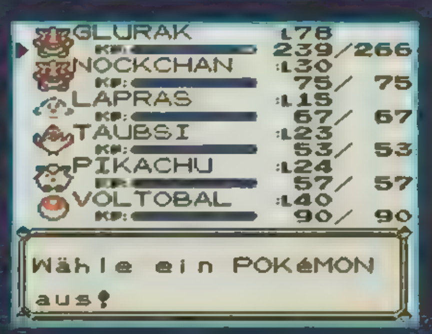
... Pikachu, Tauboga, Digda, ... und Rattfratz.

Seid Ihr im Spiel vorangekommen, ... Ihr auf andere Gegner treffen ... solltet deshalb auch Euer Team ... Ein Vorschlag: Stellt ein ... Team aus Turtok, Raichu, ...homei, Digdri, Flamara und Sim-... zusammen.

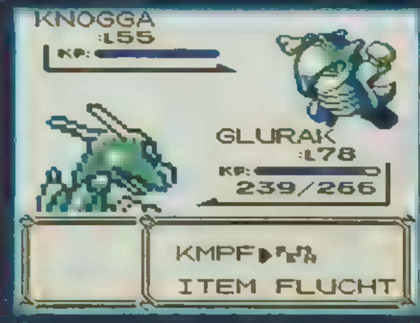
Ihr solltet auch immer darauf ..., daß der Level keines Eurer Pokémon extrem weit hinter den der anderen Team-Mitglieder zurückfällt. Gleichzeitig aber solltet Ihr auch ein Pokémon in der Gruppe haben, dessen Level nicht zu hoch ist. Denn wenn alle Eure Pokémon zu stark werden, kann es passieren, daß Ihr jedes wildlebende Pokémon mit einem Schlag besiegt und so keine Gelegenheit mehr bekommt, weitere Pokémon für Eure Sammlung zu fangen!



Ihr könnt nur ein Pokémon gegen einen Widersacher antreten lassen, wählt also das richtige Pokémon aus.

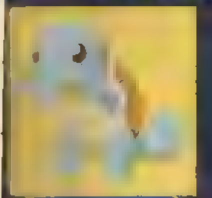


Das Pokémon an erster Stelle kämpft immer zuerst. Ändert also bei Bedarf die Reihenfolge.

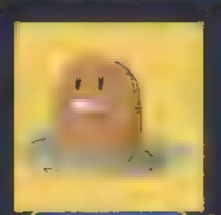


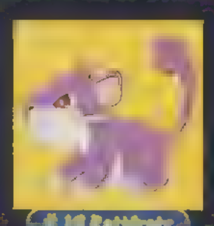
Ihr könnt nach jeder Kampfrunde das Pokémon auswechseln.

... Team zu Beginn des Spiels

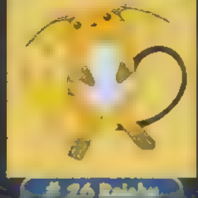


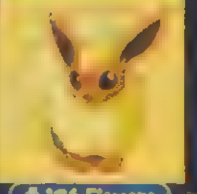






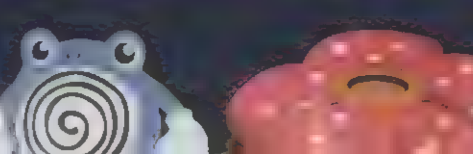
...mon-Team für Fortgeschrittene

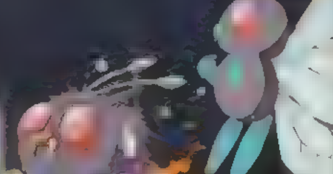





... sind nur Vorschläge – vielleicht ... Ihr eigene Vorstellungen Euer Team betreffend. Es gibt unzählige ...schiedene Kombinationsmöglichkeiten, die ähnlich effektiv im Kampf sind. Experimentiert am besten selbst mit verschiedenen Kombinationen, um herauszufinden, welche Ihr bevorzugt!





POKéDEX-LEGENDE

Sich die Daten aller 150 Pokémon zu merken – das ist keine sehr leichte Aufgabe! Um sie Euch jedoch zu erleichtern, könnt Ihr den Pokédex in diesem Buch nutzen: Auf den Seiten 78–103 findet Ihr alle wichtigen Informationen zu jedem Pokémon (einschl. Fähigkeiten, Typ und natürlichem Lebensraum). Die Inf... auf dieser Seite sollen Euch ... darin enthaltenen Daten ... verstehen, um sie effektiv ...

Nummer/Name

Die Pokémon sind numerisch sortiert. Falls Ihr die exakte Nummer eines Pokémon nicht wißt, könnt Ihr diese in der [illegible] finden. Dort seht Ihr auch, auf welcher Seite dieses Spieleberaters das Pokémon zu finden ist.

Typ

Die Spalte Typ zeigt an, in welche Elementklasse(n) das entsprechende Pokémon einzuordnen ist.

Finden/Fangen

Steht in der Spalte Finden ein blaues o... Quadrat, könnt Ihr das Pokémon im jeweili... bei einem anderen Trainer sehen (aber nicht ... Wenn sich auch in der Spalte Fangen ein ... befindet, könnt Ihr das Pokémon in der d... entsprechenden Edition (Blau oder [illegible]) ... Wildbahn fangen.

Fähigkeite...

Dieser Tabelle könnt ... nehmen, welche A... und Fähigkeiten ein... mon erlernen kan... Spalte „Level" gibt ... wann ein Pokémon ... bestimmte Attacke ... Befindet sich in dieser ... ein Strich, bedeute... daß das Pokémon die... keit von Anfang an ... In der Spalte Typ l... welcher Elementklas... bestimmte Attacke zu... net ist.

(Bedenkt stets, da... Pokémon nur zwisch... verschiedenen Attacke... len kann.)

25

Pikachu

FINDEN FANGEN

Elektro

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
	Donnerschock	Elektro
-	Heuler	Normal
9	Donnerwelle	Elektro
16	Ruckzuckhieb	Normal
26	Sternschauer	Normal
33	Agilität	Psycho
43	Donner	Elektro

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN

[illegible] DONNERSTEIN RAICHU

Werte

Jedes Pokémon wurde von Prof. Eich in fünf verschiedene Kategorien eingeteilt. Diese sind: Kraftpunkte (KP), Angriff (ANGR), Verteidigung (VERT), Spezialattacken (SPEZ) und Initiative (INIT).

Diese Werte werden grafisch dargestellt und dienen dazu, Pokémon gleichen Levels miteinander zu vergleichen.

Aufkleber

Sobald Ihr ein Pokémon gefangen habt, könnt Ihr den entsprechenden Aufkleber an dieser Stelle einkleben, um sofort zu sehen, ob Ihr bereits ein Exemplar dieser Gattung besitzt.

Lebensraum

Dieser Mini-Karte könnt Ihr entnehmen, an welchem Ort das jeweilige Pokémon anzutreffen ist. Ist hier keine der Gegenden farblich markiert, könnt Ihr es nicht fangen, sondern erhaltet es erst, wenn sich eines Eurer Pokémon entwickelt oder Ihr es tauscht.

Entwicklung

Hier seht Ihr die verschiedene... wicklungsstufen, die das Po... durchlaufen kann. Ihr wisst sof... sich ein Pokémon weiterentw... und wenn ja, welchen Erfahrun... es benötigt, um in die n... Entwicklungsstufe überzugehe... nötigt das Pokémon einen spe... Gegenstand oder entwickelt ... nur, wenn es getauscht wird, is... diese Information enthalten.



Pokémon-Atlas

Im folgenden Pokémon-Atlas findet Ihr Land- und Routenkarten der Pokémon-Welt sowie Informationen zu besonders seltenen Pokémon.



Seltene

[illegible] wie die Bibel eines [illegible] Ihr Informationen über [illegible] sehr schwer anzutreffen [illegible]chreibt einige Pokémon, [illegible] heiß begehrt werden.



#141 Kabutops

Sobald Kabuto Level 40 erreicht, entwickelt es sich zu dem aufrecht gehenden Kabutops. Dieses Pokémon ist aufgrund seiner schieren Stärke eine Bereicherung Eurer Sammlung!

#138 Amonitas

Amonitas vereinigt die Elementklassen Wasser und Gestein in sich. Dieses Pokémon könnt Ihr nur dann Eurer Sammlung hinzufügen, wenn Ihr Euch im Mondberg für das Helixfossil entscheidet.



#139 Amoroso

Sobald Amonitas Level 40 erreicht, entwickelt es sich zu Amoroso. Seine harte Außenhaut schützt es vorzüglich vor gegnerischen Attacken, und durch die Kombination der Elemente Wasser und Gestein ist es Amoroso möglich, viele starke Attacken zu erlernen.



#142 Aerodactyl

Aerodactyl gehört als einziges Pokémon den Elementklassen Gestein und Flug an. Durch diese Kombination kann es eine Vielzahl verschiedener Attacken erlernen. Um es Eurer Sammlung beizufügen, müßt Ihr den Altbernstein in das Labor auf der Zinnoberinsel bringen.



#140 Kabuto

Auch Kabuto, das äußerlich einem Helm gleicht, vereinigt die beiden Elementkategorien Wasser und Gestein in sich. Um dieses Pokémon für Eure Sammlung zu erhalten, müßt Ihr Euch im Mondberg für das Domfossil entscheiden.



#150 Mewtu

Das letzte Pokémon auf dieser Seite ist Mewtu, ein genetisch gezüchtetes Pokémon, das aufgrund seiner hervorragenden Kampfeigenschaften von vielen Pokémon-Trainern gesucht wird. Ihr werdet im Spiel nur ein einziges mal die Chance haben dieses Pokémon zu fangen – nutzt sie also!







Pokémon



#131
Lapras

Lapras wird wegen seines Aussehens und seines ruhigen Wesens gerne als „Pferd des Ozeans" bezeichnet. Tatsächlich werden einige Lapras sogar als Transportmittel eingesetzt, um abgelegene Orte, wie zum Beispiel die Zinnoberinsel, zu erreichen.



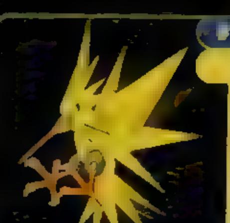
#144
Arktos

Arktos vereinigt die beiden Elementklassen Eis und Flug in sich. Es ist nur an einem ganz bestimmten Ort zu finden und verschwindet auch für immer von dort, wenn Ihr es bekämpft habt.



#133
Evoli

Evoli gehört zu den wohl variantenreichsten Pokémon. Durch den Einsatz verschiedener Steine kann es sich entweder zu Aquana, Blitza oder Flamara entwickeln. Da Ihr Evoli nur ein einziges mal im ganzen Spiel antreffen könnt, solltet Ihr gut überlegen, welchen Stein Ihr einsetzt!



#145
Zapdos

Auch Zapdos gehört den drei mystischen Pokémon an, auf die Ihr im Spiel treffen werdet. Es vereinigt die Elementklassen Elektro und Flug. Diese „spannungsgeladene" Kombination macht es zu einem starken Mitstreiter an Eurer Seite!



#137
Porygon

Porygon ist das einzige Pokémon, das künstlich geschaffen wurde. Wissenschaftler haben es in einem Cyberspace-Labor entwickelt, und sein Körper besteht komplett aus kristallinen Strukturen.



#146
Lavados

Das dritte der drei mystischen Pokémon ist Lavados. Es verbindet die beiden Elementtypen Feuer und Flug miteinander. Nehmt Euch, wenn Ihr ihm begegnet, vor seinen gefährlichen Feuerwirbel-Attacken in acht!

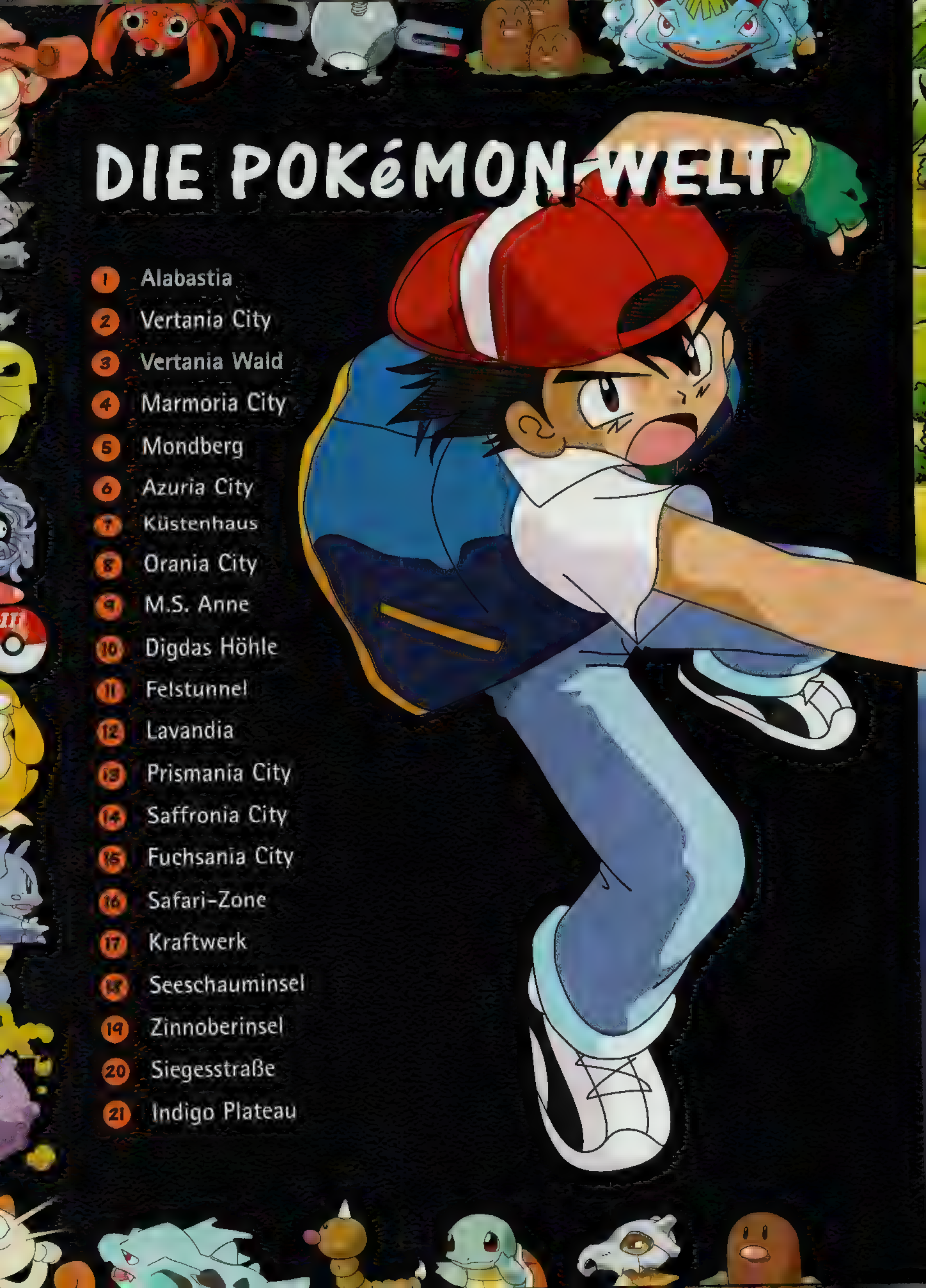






DIE POKéMON-WELT

1. Alabastia
2. Vertania City
3. Vertania Wald
4. Marmoria City
5. Mondberg
6. Azuria City
7. Küstenhaus
8. Orania City
9. M.S. Anne
10. Digdas Höhle
11. Felstunnel
12. Lavandia
13. Prismania City
14. Saffronia City
15. Fuchsania City
16. Safari-Zone
17. Kraftwerk
18. Seeschauminsel
19. Zinnoberinsel
20. Siegesstraße
21. Indigo Plateau

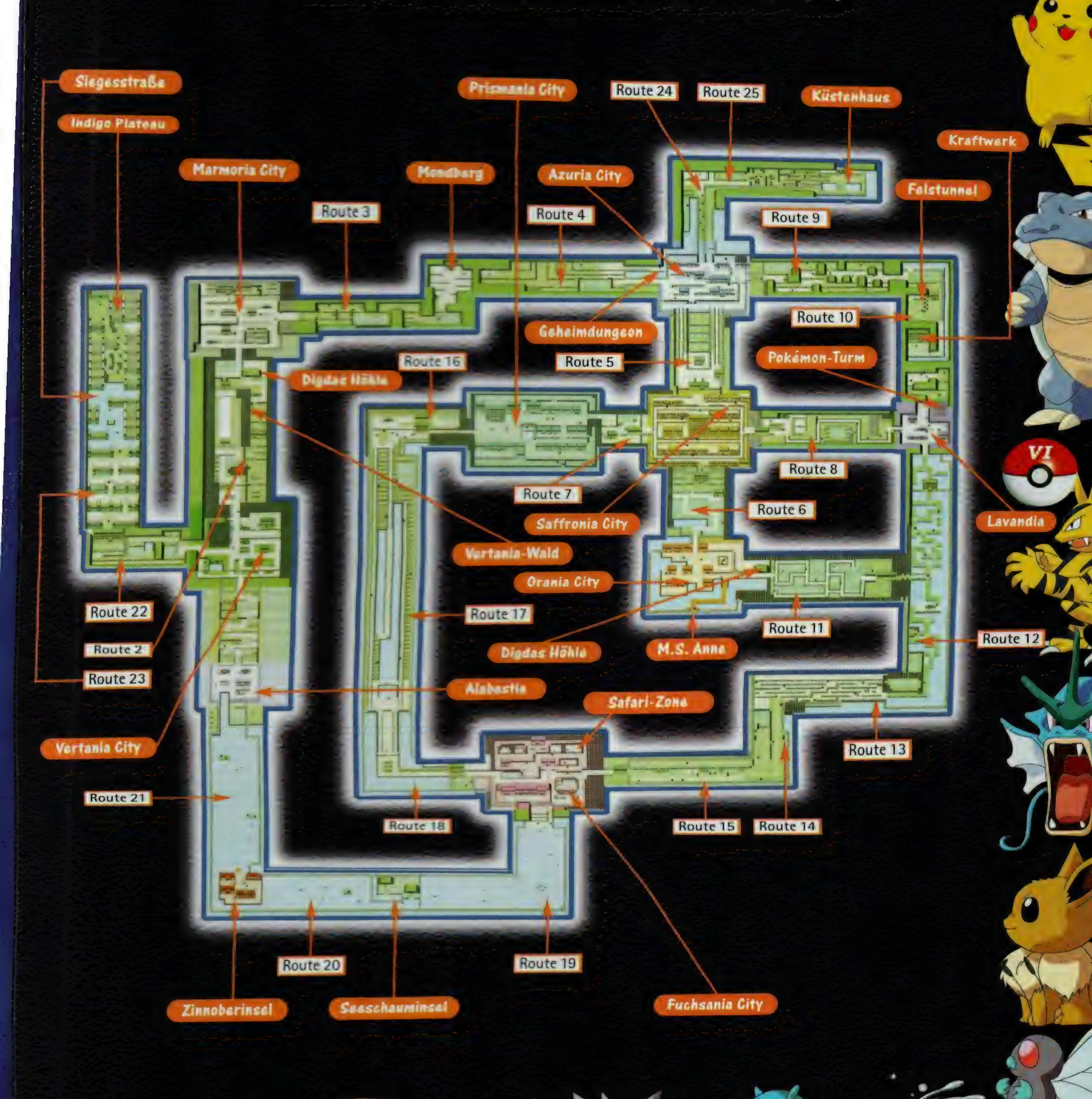




21
5
4
20
13
3
2
1
19
18


7
6
11
17
12
14
10
8

ROUTENKARTE



HELDEN, RIVALEN, FEIGLINGE

Auf dieser Seite stellen wir Euch die wichtigsten Charaktere im Spiel vor, allen voran natürlich den weltbesten Pokémon Trainer in spe: Ash Ketchum!

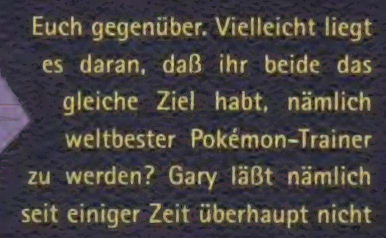
Ash

Ihr schlüpft in die Rolle von Ash Ketchum. Er vollendet an diesem Tag sein zehntes Lebensjahr, und im Alter von 10 Jahren erhält jedes Kind in Alabastia sein erstes Pokémon von Prof. Eich. Auch Ash kann es kaum erwarten, eine Karriere als Pokémon-Trainer zu beginnen! Doch Ash hat ein sehr hohes Ziel: Sein größter Wunsch ist es, weltbester Pokémon-Trainer zu werden. Aber bevor er beginnen kann, diese große Aufgabe zu meiste benötigt er ein eigenes Pokém Macht Euch also mit ihm auf die Su nach Prof. Eich, sowie er Euch e Pokémon gegeben hat, könnt Ihr Eu Reise beginnen und die Welt d Pokémon erforschen!

Professor Eich

Prof. Eich ist der Experte auf dem Gebiet der Pokémon. Er selbst hat sich viele Jahre dem Training von Pokémon gewidmet, um auf diese Weise mehr über die teils noch arg geheimnisumwitterten Wesen herauszufinden. Mittlerweile ist Prof. Eich aber zu alt, um noch selbst mit seinen Pokémon durchs Land zu ziehen. Daher hat er es sich zur Aufgabe gemacht, junge Aspiranten für dieses Vorhaben zu finden. Diesen Abenteurern schenkt Prof. Eich einen Pokédex und ein Pokémon, damit sie ihn dabei unterstützen, sein Lebenswerk zu vollenden und Informationen über jedes lebende Pokémon zu sammeln. Prof. Eich wird Euch auch während Eures Abenteuers mit nützlichen Gegenständen und Informationen versorgen. Wenn Ihr am PC eines Pokémon-Centers den PC von Prof. Eich anwählt, wertet er Euren Pokédex aus und gibt Euch Tips.

Gary



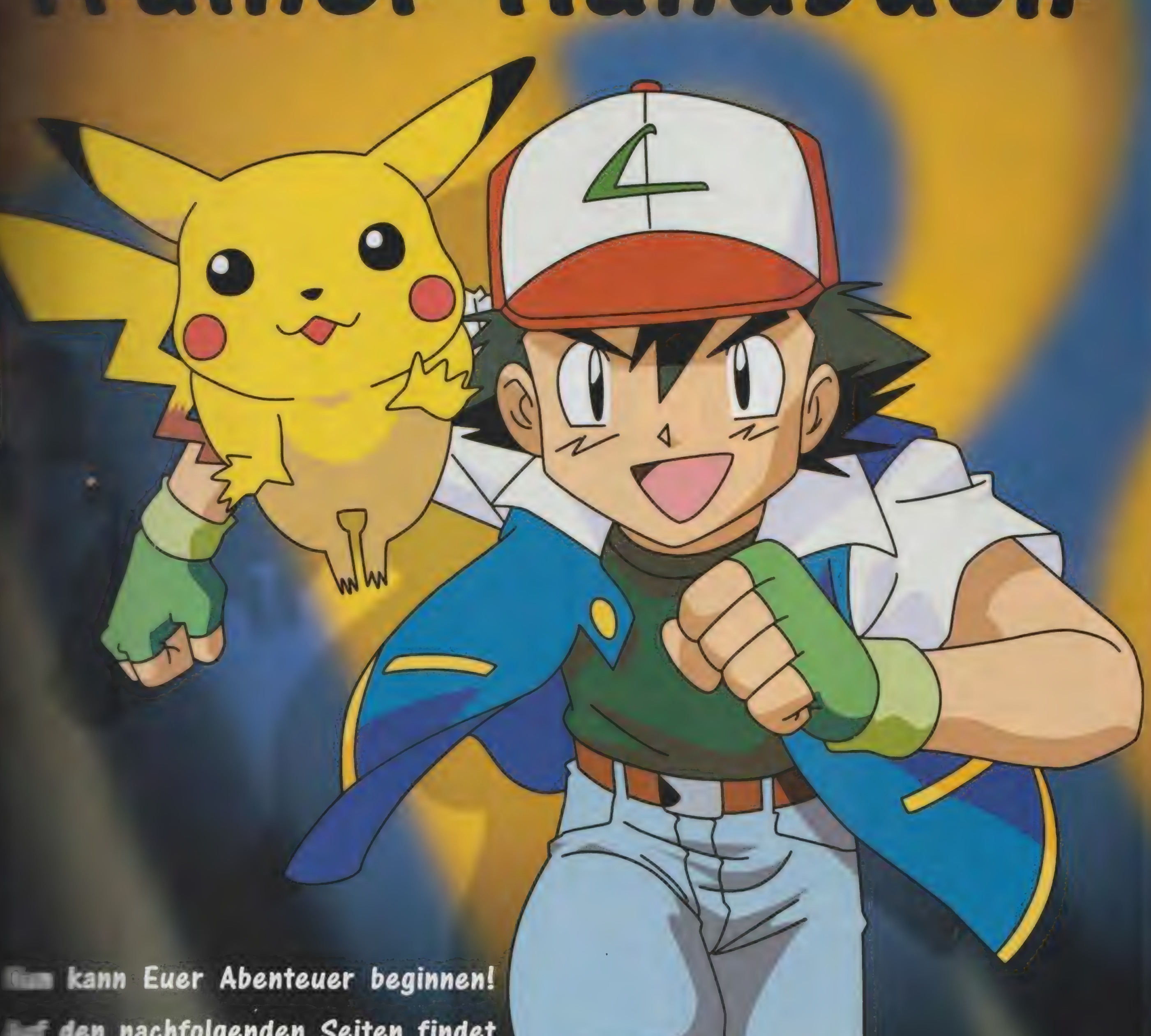
Gary ist Euer Nachbar im kleinen Örtchen Alabastia. Ihr seid einmal unzertrennliche Freunde gewesen, doch dann hat Gary sich irgendwie verändert. Er wurde immer fieser und arroganter Euch gegenüber. Vielleicht liegt es daran, daß ihr beide das gleiche Ziel habt, nämlich weltbester Pokémon-Trainer zu werden? Gary läßt nämlich seit einiger Zeit überhaupt nicht mehr mit sich reden. Jedesmal, we Ihr ihn trefft, will er nur kämpfen un beweisen, daß er stärker ist. Gary i auch Prof. Eichs Enkel – ob ihm da wohl einen Vorteil auf dem We zum Meistertitel verschaffen könnte

Team Rocket



Welch üble, verbrecherische Gemeinschaft sich hinter diesem seltsamen Namen verbirgt, werdet Ihr noch früh genug herausfinden!

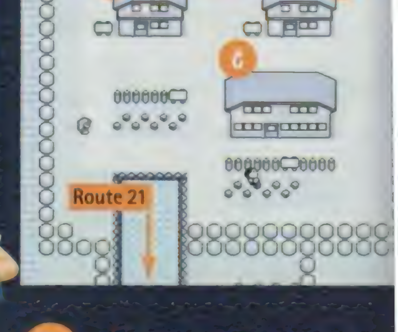
Pokémon Trainer-Handbuch



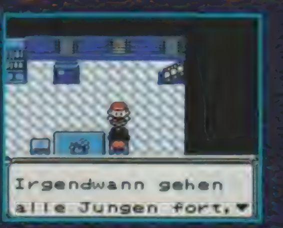
Nun kann Euer Abenteuer beginnen! Auf den nachfolgenden Seiten findet Ihr alle Informationen, die Ihr benötigt, um aller Pokémon des Spiels habhaft zu werden!

ALABASTIA

Auf den ersten Blick sieht Alabastia aus wie jeder andere kleine Ort des Landes. Eines Tages aber wird dieses verschlafene Dörfchen bekannt sein als der Ort, an dem Eure Reise begann, die Euch zum weltbesten Pokemon-Trainer macht!







Verabschiedet Euch von Eurer Mutter.

Ihr beginnt das Abenteuer in Eurem gemütlichen Zuhause. Überprüft hier den PC im oberen Stockwerk und nehmt den dort eingelagerten Trank mit. Verabschiedet Euch schnell noch von Eurer Mutter, und seid dann bereit, die große, weite Pokémon-Welt zu erkunden!

C Das Labor des Professor Eich

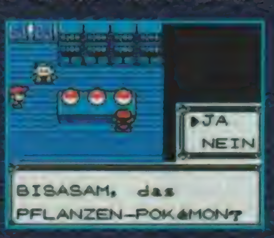
Sobald Ihr versucht, die Stadt nach Norden hin über die Route 1 zu verlassen, erscheint Prof. Eich und bringt Euch in sein Labor. Dort angekommen, könnt Ihr Euer erstes eigenes Pokémon aussuchen! Der Professor läßt Euch die Wahl zwischen seinen drei letzten Pokémon. Welches Ihr auswählt, bleibt Euch überlassen. Allerdings werden Bisasam und Schiggy leichter mit den Gegnern fertig, auf die Ihr anfangs stoßt. Nachdem Ihr Euer Pokémon gewählt habt, fordert Euch Gary zum ersten Kampf heraus. Gewinnt Ihr dieses Duell, erhaltet Ihr etwas Geld. Sollte Euer Pokémon Energie benötigen, geht nochmals nach Hause, denn dort könnt Ihr es von Eurer Mutter heilen lassen.



Prof. Eich hält Euch am Rand der Stadt auf...



... und bringt Euch in sein Labor.



Dort erhaltet Ihr Euer erstes Pokémon!

B Garys Zuhause

Euer Gegenspieler Gary ist glücklicherweise nicht zu Hause, statt dessen trefft Ihr hier auf seine Schwester. Gary kann Euch nicht leiden, weil auch er weltbester Pokémon-Trainer werden will. Aber seine Schwester mag Euch! Kommt also später noch einmal hierher, dann gibt sie Euch einen wichtigen, hilfreichen Gegenstand.



Gary ist nicht zu Hause!



Bisasam vereinigt die Eigenschaften von Pflanzen- und Gift-Pokémon in sich. Pflanzen-Pokémon erkennt man meist schon am Aussehen, da sie charakteristische Merkmale von Pflanzen aufweisen (Bisasam z.B. trägt auf seinem Rücken einen großen Pflanzensamen).



Sobald Bisasam Level 16 erreicht, entwickelt es sich zu Bisaknosp. Weiterentwickelte Pokémon gleichen Levels sind generell stärker als solche, die zwar denselben Level erreicht haben, deren Entwicklung jedoch gestoppt wurde.



Es ist manchmal schwer vorhersehbar, wie g sich ein Pokémon wie Bisaflor, das verschie nen Typen zuzuordnen ist, im Kampf schlä Dennoch gehören Mischtypen zu den wicht sten und vielseitigsten Pokémon im Spiel.

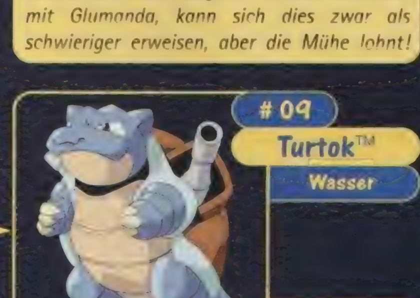


#04 Glumanda™
Feuer

… mit seiner brennenden Schwanz- … für geübte Trainer eine echte … dar, da längeres Training … damit es höhere Level erreicht.

#05 Glutexo™
Feuer

Üblicherweise haben Feuer-Pokémon wie Glutexo einen Vorteil gegenüber Eis-Pokémon, sind aber gegenüber Wasser-Pokémon im Nachteil.

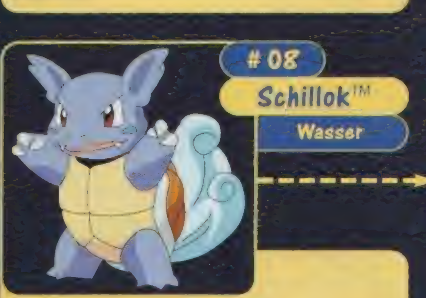


#06 Glurak™
Feuer/Flug

Sobald Glutexo Level 36 erreicht, entwickelt es sich zu Glurak. Beginnt Ihr das Abenteuer mit Glumanda, kann sich dies zwar als schwieriger erweisen, aber die Mühe lohnt!

#07 Schiggy™
Wasser

… mag zwar anfangs noch süß und … aussehen, es entwickelt sich aber … zu einem ausgezeichneten …



#08 Schillok™
Wasser

Schillok fühlt sich im Wasser wesentlich sicherer als Schiggy. Seine großen, ruderförmigen Ohren helfen ihm, geschickt im nassen Element zu manövrieren.

#09 Turtok™
Wasser

Unter Turtoks hartem Rückenpanzer verbergen sich zwei Kanonen, die mit Hochdruck große Mengen Wasser ausstoßen können.

ROUTE 1

… Alabastia nach Norden, um … Route 1 nach Vertania City … gelangen. Wenn Ihr erstmals auf … Strecke unterwegs seid, könnt … noch keine Pokémon fangen. … die Reise auf dieser Route aber, … Euer Pokémon durch Kämpfe auf- …en. Trefft Ihr auf ein zu starkes …mon, könnt Ihr Euch jederzeit … Hilfe der Option Flucht aus dem Kampf zurückziehen. Falls Euer Pokémon besiegt wird, könnt Ihr es von Eurer Mutter oder im Pokémon-Center von Vertania City heilen lassen.



TAUBSI	Häufig	Häufig
RATTFRATZ	Häufig	Häufig





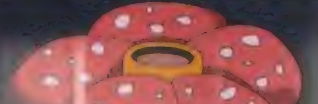
#16 Taubsi™
Normal/Flug

… ist ein Pokémon, das Ihr an sehr vielen …iedenen Stellen im Spiel entdecken könnt. … gehört den Elementtypen Flug und Normal … wirbelt zur Verteidigung mit den Flügeln … auf, um potentielle Gegner zu blenden.



#19 Rattfratz™
Normal

Ein weiteres, häufiges Pokémon ist Rattfratz. Es verteidigt sich mit Hilfe seiner messerscharfen Zähne. Trotz seines wilden, angriffslustigen Aussehens teilt dieses Pokémon sein Revier meist friedlich mit Taubsi.



VERTANIA CITY

Vertania City ist nicht unbedingt das, was man als Großstadt bezeichnen würde. Dennoch ist diese Stadt größer als Alabastia, und Ihr findet hier sogar ein Pokémon-Center. Der Pokémon-Supermarkt in Vertania City führt eine umfangreiche Palette an Heiltränken sowie andere nützliche Gegenstände und bietet einen Frei Haus-Lieferservice an. Am besten schaut Ihr Euch das Angebot einfach mal in Ruhe an!



B Mittagspause?

Üblicherweise ist die Pokémon-Arena der Ort, an dem die Trainer mit ihren Pokémon üben und Trainingskämpfe abhalten. Seltsamerweise aber steht diese Arena leer. Im Augenblick kommt Ihr hier nicht weiter, macht Euch daher auf den Weg und kehrt später noch einmal zurück.

Grundsätzlich gilt: In den Städten, die Ihr im Spiel erreicht, müßt Ihr in der Pokémon-Arena jeweils den örtlichen Arena-Leiter herausfordern und besiegen. Dann erhaltet Ihr einen der begehrten Orden der Pokémon-Liga, einen Batzen Geld und weitere wertvolle Sachpreise in Form hilfreicher TM. Viele Städte dürft Ihr außerdem erst verlassen, wenn Ihr den Leiter der örtlichen Pokémon-Arena bezwungen habt!

Pokémon-Supermarkt	
Pokéball	200
Gegengift	100
Para-Heiler	200
Feuerheiler	250



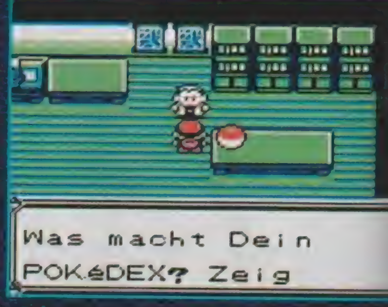
Die Tür der örtlichen Arena bleibt vorerst verschlossen.

A Lieferservice

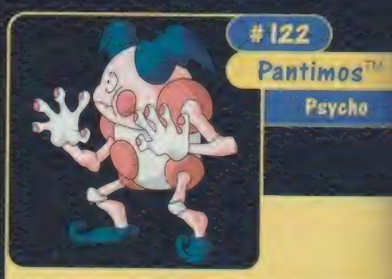
Als Ihr den Pokémon-Supermarkt Vertania City betretet, fragt Euch Angestellte, ob Ihr ein Paket bei Pr Eich abliefern könnt. Tut ihm die Gefallen, denn auf diese Weise erh tet Ihr den wichtigen Pokédex v Professor. Zurück in Alabastia soll Ihr auch Garys Schwester ein Besuch abstatten, denn sie scher Euch eine Landkarte.



Bringt das Paket zu Prof. Eich, ...



...um den Pokédex zu erhalten!



Manche Pokémon, darunter auch die Pantimos entwickeln sich nicht weiter, auch wenn dere Erfahrungslevel steigt. Dennoch wird auch e Pantimos mit zunehmender Erfahrung stärke und seine psychischen Fähigkeiten wachsen

6 Das Pokémon-Center



Der Pokémon Kabel-Club

Im Kabel-Club könnt Ihr Eure Pokémon gegen die Pokémon Eurer Freunde tauschen oder gegen diese antreten lassen. Wollt Ihr diese Option anwählen, müssen zwei Game Boys mit jeweils einem Pokémon-Modul über das Universal Game Link-Kabel verbunden sein.

Falls Eure Pokémon in Duellen gegen andere Trainer oder in Kämpfen gegen wilde Pokémon Blessuren davongetragen haben, erhaltet Ihr hier kostenlose medizinische Hilfe sowie weitere Serviceleistungen. Es gibt in fast jeder Stadt eine Filiale des Pokémon-Centers – geöffnet an sieben Tagen in der Woche und rund um die Uhr!

[illegible]mon-Center

[illegible]-Center könnt Ihr Eure Pokémon [illegible] heilen und auch alle negativen [illegible]ungen (wie Vergiftungen, Schlaf [illegible]) beseitigen lassen. Bis zu sechs [illegible] können dabei gleichzeitig kuriert [illegible]. Besonders vorteilhaft aber ist, daß [illegible] Service keinen Pfennig kostet!

Der PC und die Netzwerke

Mit dem PC, der in jedem Pokémon-Center zu finden ist, könnt Ihr drei verschiedene Netzwerke erreichen: Den Computer bei Euch daheim, das Netzwerk von Prof. Eich und das Netzwerk einer mysteriösen dritten Person, anfangs noch „JEMANDES PC" genannt.

Das ist praktisch, da die Anzahl an Pokémon und Gegenständen, die Ihr bei Euch tragen könnt, begrenzt ist. Nutzt also „JEMANDES PC", um Pokémon abzulegen, und Euren eigenen PC, um Gegenstände einzulagern. Bei Bedarf könnt Ihr diese Pokémon oder Gegenstände wieder abrufen, und zwar in jedem Pokémon-Center – unabhängig davon, in welcher Stadt Ihr Euch gerade befindet.

Um eine Bewertung Eurer bisherigen Leistungen zu erhalten, müßt Ihr den Computer von Prof. Eich anwählen.

Zurück zum Start!

Bei Eurem ersten Besuch in Vertania City wird der Weg nach Norden von einem grummeligen, alten Mann versperrt. Holt also zuerst das Paket aus dem Supermarkt und liefert es bei Prof. Eich ab. Kehrt Ihr dann zu der Stelle zurück, macht der alte Mann den Weg frei. Jetzt könnt Ihr endlich einige Pokébälle und eventuell auch Gegengift im Supermarkt kaufen, um Euch über die Route 2 auf den Weg in den Vertania-Wald zu begeben.



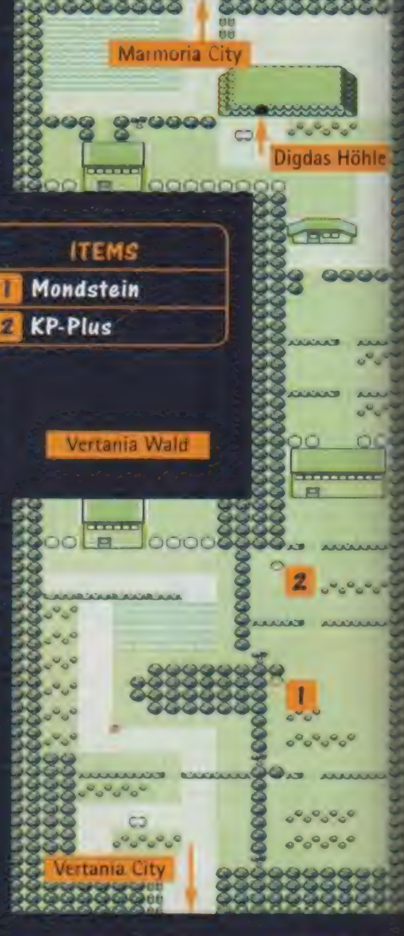
Erst wenn Ihr das Paket abgeliefert habt, könnt Ihr im Supermarkt einkaufen!

ROUTE 2

Nun wird es langsam Zeit, ernsthaft an Eurer Karriere als Pokémon-Trainer zu basteln! Falls Ihr noch Taubsi und Rattfratz sucht, so solltet Ihr zunächst nochmals zurück zur Route 1 gehen, denn diese Pokémon sind hier häufiger vertreten.

Auf Route 2 entdeckt Ihr Pokémon wie Hornliu, Raupy, Safcon und Kokuna, wobei Eure Jagdausbeute im Vertania-Wald größer ausfallen wird. Vergeßt aber trotz der großen Artenvielfalt nie, daß Ihr die wildlebenden Pokémon im Kampf erst schwächen müßt, bevor Ihr versucht, sie mit Hilfe eines Pokéballs einzufangen. Sollte ein Pokémon, das Ihr fangen wollt, noch bei Kräften sein, könnte es sich sonst wieder aus dem Pokéball befreien!

ITEMS
1 Mondstein
2 KP-Plus



Pokémon	Rot	Blau
Taubsi	Häufig	Häufig
Rattfratz	Häufig	Häufig
Raupy	- - - -	Selten
Hornliu	Selten	- - - -

Buschblockade

Am Rand der Route 2 und auch später werden Euch sicher einige seltsame Büsche auffallen, die am Wegesrand stehen. Noch habt Ihr keine Möglichkeit, sie zu beseitigen, aber im Verlauf des Spiels könnt Ihr einem Eurer Pokémon die Fähigkeit Zerschneider beibringen. Damit lassen sich diese Büsche problem- und rückstandslos entfernen.



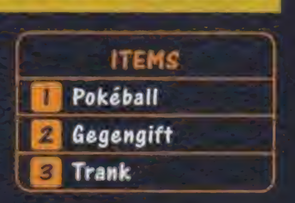
Diese Büsche beseitigt Ihr mit Hilfe der Fähigkeit Zerschneider.

VERTANIA-WALD

Route 2 ist die meistgenutzte Verbindung zwischen Vertania City und Marmoria City. Sie führt durch ein großes Naturschutzgebiet, bekannt als Vertania-Wald. In diesem Gebiet tummeln sich unzählige Pokémon und viele Trainer. Sie befinden sich hier, um neue Pokémon für ihre Sammlung zu fangen oder Trainingskämpfe mit anderen Trainern abzuhalten.

Im zugehörigen Park treiben sich zur Zeit auch einige Trainer herum – stuft Eure Pokémon auf, bevor Ihr sie herausfordert. Falls Eure Pokémon nach vielen Kämpfen auf medizinische Hilfe angewiesen sein sollten, laßt sie im Pokémon-Center von Vertania City heilen.

Kämpft auf jeden Fall gegen alle Trainer im Vertania Wald, um die Erfahrungslevel Eurer Pokémon zu erhöhen!



ITEMS
1 Pokéball
2 Gegengift
3 Trank



Dieses Pokémon hat Ähnlichkeit mit einer Maus und gehört zu den begehrtesten Pokémon des Spiels. Achtet darauf, niemals zu viele dieser Wesen zusammenzubringen, da deren gesammelte elektrische Energie Blitze und sogar Gewitter in der Umgebung erzeugen kann.



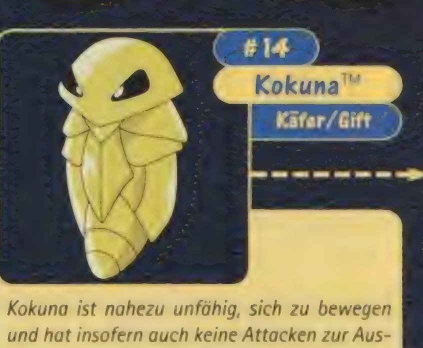
Pokémon	Rot	Blau
Hornliu	Häufig	Selten
Kokuna	Selten	Selten
Safcon	Selten	Häufig
Raupy	Selten	Häufig
Pikachu	Selten	Selten

#13 Hornliu™
Käfer/Gift



[illegible] [illegible] zwar nur zwei verschiedene [illegible], [illegible] sein Stachel ist giftig und sein [illegible] verringert kurzzeitig die Beweg-[illegible] Gegners.

#14 Kokuna™
Käfer/Gift



Kokuna ist nahezu unfähig, sich zu bewegen und hat insofern auch keine Attacken zur Auswahl. Seine einzige Fähigkeit ist Härtner, wodurch seine schützende Panzerschicht steinhart wird.

#15 Bibor™
Käfer/Gift



Sobald Kokuna Level 10 erreicht, entwickelt es sich zum wesentlich schlagkräftigeren Bibor. Später wird Bibor Attacken wie Duonadel und Nadelrakete erlernen.

#10 Raupy™
Käfer



[illegible] ein Raupy Level 7 erreicht, entwickelt es sich zum nahezu unbeweglichen Safcon. Wenn Ihr verhindern möchtet, das Euer Pokémon sich [illegible], müßt Ihr den B-Knopf betätigen, [illegible] die Entwicklung abgeschlossen ist.

#11 Safcon™
Käfer



Genau wie Kokuna, so befinden sich auch die Safcon nur in einem Übergangsstadium, und sie werden diese Form nicht lange beibehalten.

#12 Smettbo™
Käfer/Flug



Smettbos Flugfähigkeiten verhelfen ihm – gegenüber den meisten anderen Pokémon – zu einer wesentlich größeren Bandbreite, um Fähigkeiten und Attacken zu erlernen.

Trainerkämpfe

Auf Eurer Reise werdet Ihr immer wieder auf fremde Trainer treffen. Diese Trainer fordern Euch heraus, sobald sie Euch erspähen.

Jeder Trainer trägt zwischen einem und sechs Pokémon bei sich, und es ist nicht möglich, aus einem Trainingskampf zu fliehen. Seid also immer bereit für einen ausgedehnten Kampf! Vergeßt dabei auch nicht, daß von Trainern gezähmte Pokémon immer stärker sind als freilebende Pokémon gleichen Levels. Seid also auf alles vorbereitet und tragt stets sechs Pokémon bei Euch!



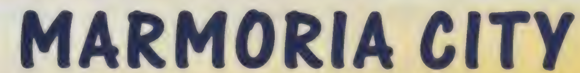
In den verschiedenen Teilen des Landes...



...trefft Ihr auf viele verschiedene Trainer...



...mit vielen verschiedenen Pokémon.



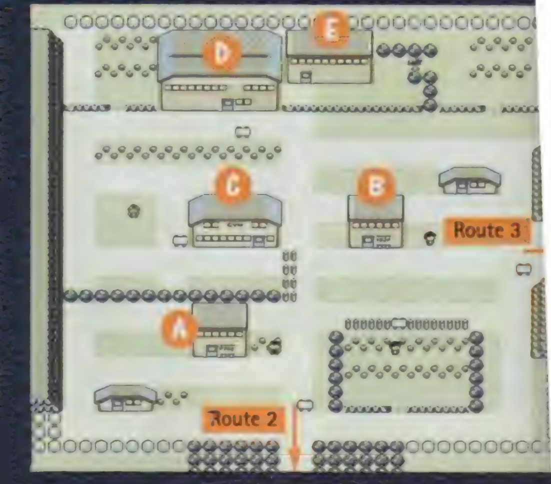
MARMORIA CITY

Jetzt kann Eure Reise richtig losgehen! Ihr gelangt zunächst nach Marmoria City. Hier gibt es, neben vielen anderen Sehenswürdigkeiten, auch eine Pokémon-Arena. Dort habt Ihr endlich die Chance, der Pokémon-Liga beizutreten, indem Ihr Euren ersten Orden erkämpft und Euch auf diese Weise einen Namen als Pokémon-Trainer macht!



Ihr habt bereits einen langen Weg hinter Euch, wenn Ihr vom verschlafenen Alabastia bis hierher gekommen seid. Entspannt Euch also erst einmal, laßt Eure Pokémon im örtlichen Pokémon-Center heilen und seht Euch die Sehenswürdigkeiten von Marmoria City an. Die Einwohner können Euch wertvolle Tips geben, sprecht daher mit allen, bevor Ihr die Stadt wieder verlaßt!

Der Weg nach Westen (über Route 3) wird von einigen Trainern versperrt, die Euch erst dann passieren lassen, wenn Ihr Rocko in der örtlichen Pokémon-Arena besiegt habt. Da dies nicht ohne weiteres gelingt, solltet Ihr Eure Pokémon mindestens bis zum Level 14 trainiert haben. Falls Eure Pokémon noch Training benötigen, geht zurück in den Vertania-Wald und laßt sie dort durch Kämpfe Erfahrung sammeln.



Pokémon-Supermarkt	
Pokéball	200
Trank	300
Fluchtseil	550
Gegengift	100
Feuer-Heiler	250
Aufwecker	200
Para-Heiler	200



A Pokémon-Center



B Pokémon-Supermarkt

C Die Pokémon-Arena von Marmoria City

In jeder Pokémon-Arena gibt es einen Arena-Leiter sowie einen oder mehrere Trainer. In der Arena von Marmoria City erwartet Euch ein Pfadfinder und versperrt den Weg zu Rocko, dem Arena-Leiter.

Übrigens: Bevor Ihr gegen einen Arena-Leiter kämpft, solltet Ihr zunächst die anderen Trainer besiegen, da diese nach einem erfolgreichen Kampf gegen ihn nicht mehr gegen Euch antreten.





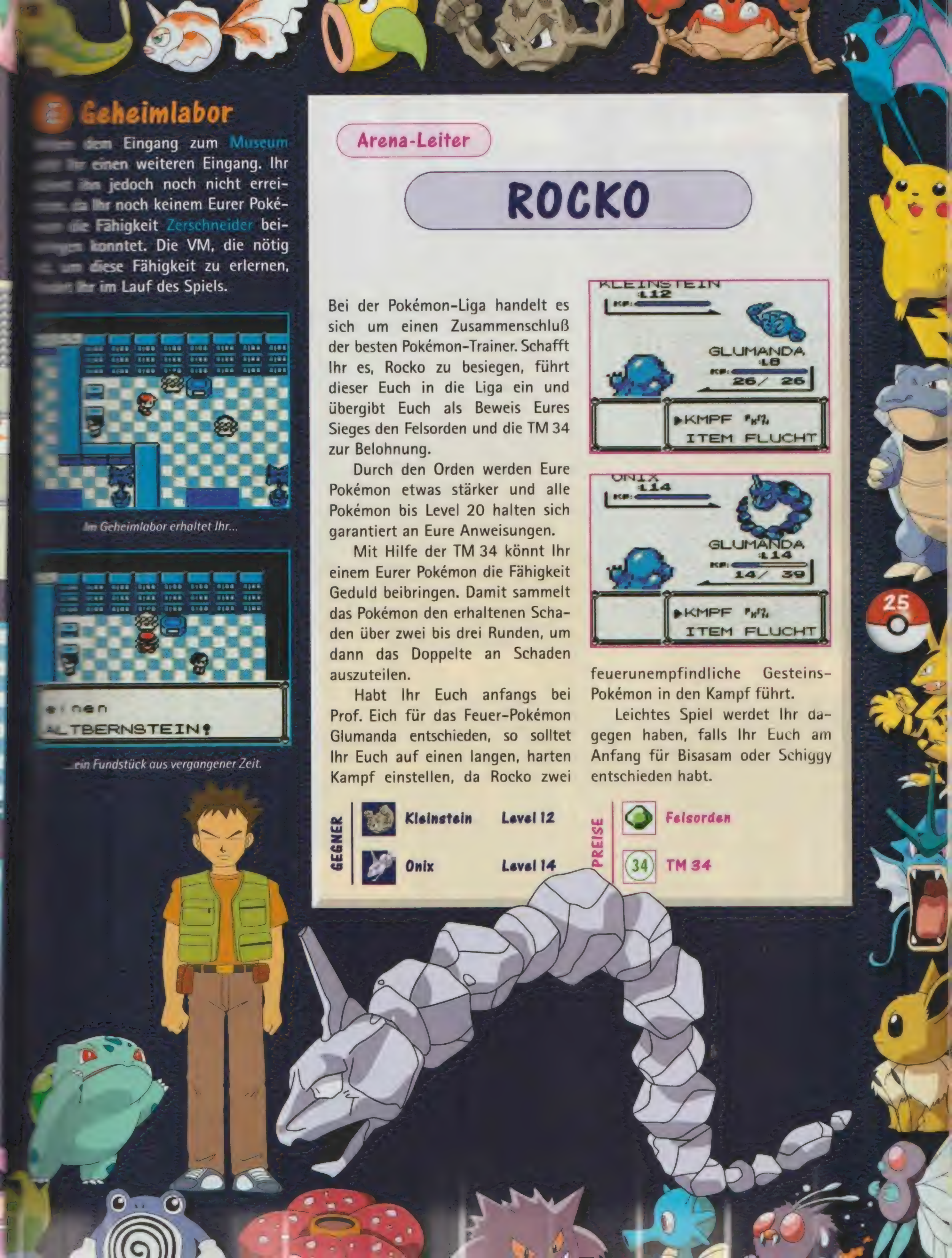
Im Museum werden Fossilien...



...ausgestorbener Pokémon ausgestellt.

D Fossilienshow

Seit kurzer Zeit wird im Museum von Marmoria City eine Ausstellung seltener Pokémon-Fossilien gezeigt. Es gibt sogar Wissenschaftler, die behaupten, aus solch alten Fragmenten bereits lebende Pokémon geklont zu haben. Diese Aussage wird aber von vielen Experten angezweifelt.



Geheimlabor

dem Eingang zum Museum ... Ihr einen weiteren Eingang. Ihr ... jedoch noch nicht errei- ... da Ihr noch keinem Eurer Poké- ... die Fähigkeit Zerschneider bei- ... konntet. Die VM, die nötig ... um diese Fähigkeit zu erlernen, ... Ihr im Lauf des Spiels.

Im Geheimlabor erhaltet Ihr...

...ein Fundstück aus vergangener Zeit.

Arena-Leiter

ROCKO

Bei der Pokémon-Liga handelt es sich um einen Zusammenschluß der besten Pokémon-Trainer. Schafft Ihr es, Rocko zu besiegen, führt dieser Euch in die Liga ein und übergibt Euch als Beweis Eures Sieges den Felsorden und die TM 34 zur Belohnung.

Durch den Orden werden Eure Pokémon etwas stärker und alle Pokémon bis Level 20 halten sich garantiert an Eure Anweisungen.

Mit Hilfe der TM 34 könnt Ihr einem Eurer Pokémon die Fähigkeit Geduld beibringen. Damit sammelt das Pokémon den erhaltenen Schaden über zwei bis drei Runden, um dann das Doppelte an Schaden auszuteilen.

Habt Ihr Euch anfangs bei Prof. Eich für das Feuer-Pokémon Glumanda entschieden, so solltet Ihr Euch auf einen langen, harten Kampf einstellen, da Rocko zwei feuerunempfindliche Gesteins-Pokémon in den Kampf führt.

Leichtes Spiel werdet Ihr dagegen haben, falls Ihr Euch am Anfang für Bisasam oder Schiggy entschieden habt.

GEGNER		PREISE
Kleinstein	Level 12	Felsorden
Onix	Level 14	TM 34

ROUTE 3

Taubsi	■ Häufig	■ Häufi
Habitak	■ Häufig	■ Häufi
Pummeluff	■ Selten	■ Selte

Durch den Sieg über Rocko konntet Ihr Euch als angehender Pokémon-Trainer beweisen. Von nun an erkennen auch die anderen Trainer Euch und Eure Pokémon als würdige Gegner an!

Auf der Route 3 lauern allein acht Trainer, um Euch herauszufordern. Obwohl ihre Pokémon nicht so stark wie Rockos Pokémon sind, erwartet Euch aufgrund der vielen Herausforderer eine schwere Aufgabe.

Wahrscheinlich werden Eure Pokémon dringend medizinische Hilfe benötigen, bis Ihr den Eingang zum Mondberg erreicht habt. Glücklicherweise gibt es nahe dieses Eingangs ein Pokémon-Center.

Auf der Route 3 könnt Ihr im übrigen Pummeluff und Habitak erspähen, kauft also genügend Pokébälle, um Eure Sammlung zu erweitern!



Marmoria City



Für 500 ₽ könnt Ihr hier Karpador kaufen.

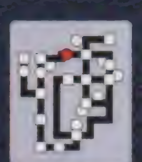
Der Wunderfisch?

Im Pokémon-Center (links des Eingangs zum Mondberg) trefft Ihr auf einen wandernden Pokémon-Händler. Dieser bietet Euch scheinbar das Geschäft Eures Lebens an – überlegt aber gut, ob Ihr nicht versuchen solltet, später selbst ein Karpador zu fangen...

#21 Habitak™ Normal/Flug

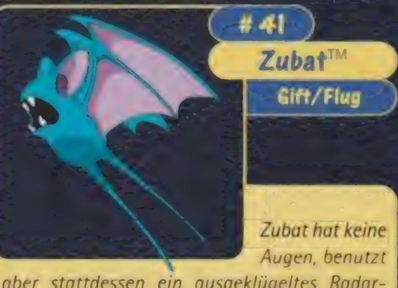
Dieses Pokémon ist zwar äußerlich dem friedlichen Taubsi ähnlich, hat aber eine weit angriffslustigere Persönlichkeit. Aus einem Kampf zwischen Taubsi und Habitak würde wahrscheinlich Habitak als Gewinner hervorgehen!

MONDBERG

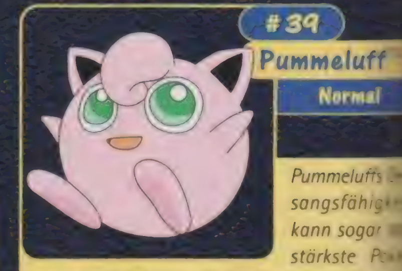


Im Innern des Mondbergs könnt Ihr einige neue Pokémon sowie Mitglieder des Team Rocket finden. Die Team Rocket-Trainer haben es offensichtlich auf die Pokémon-Fossilien, die irgendwo im Mondberg verborgen sind, abgesehen. Vereitelt ihren teuflischen Plan und verhindert, daß ihnen all diese seltenen, prähistorischen Fundstücke in die Hände fallen!

Zubat	■ Häufig	■ Häufig
Kleinstein	■ Häufig	■ Häufig
Paras	■ Selten	■ Selten
Piepi	■ Selten	■ Selten



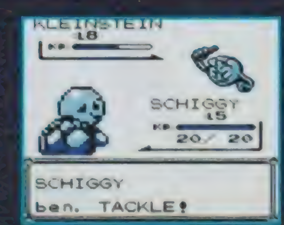
Zubat hat keine Augen, benutzt aber stattdessen ein ausgeklügeltes Radarsystem, um sich in der absoluten Dunkelheit des Mondbergs zurechtzufinden. Mit der Blutsauger-Attacke zieht es dem Gegner Energie ab und frischt dadurch seine eigene Energie auf.

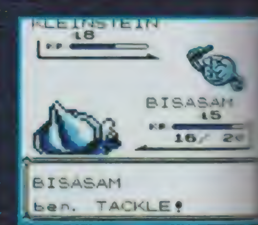


Pummeluffs sangsfähig… kann sogar … stärkste Po…mon schlafen legen, so daß Pummeluff es … gemütlich mit Pfund-Attacken bearbeiten k… Laßt Euch nicht täuschen: Dieses Pokémon … süß und niedlich aussehen, dies bedeutet … nicht, daß es als Gegner kein Problem darst…

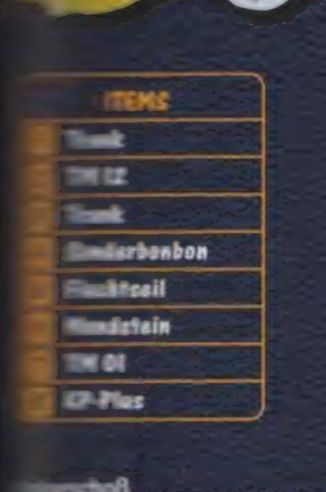
Probleme mit Kleinstein?

Kleinsteins harte, felsartige Außenhaut schützt es vor vielerlei Attacken. Dies erschwert natürlich auch das Unterfangen, Eurer Sammlung ein Kleinstein hinzuzufügen. Die besten Chancen mit diesem dickhäutigen Gegner habt Ihr mit Pokémon, welche der Elementkategorie Wasser oder Pflanzen zuzuordnen sind.





Mit Schiggy oder Bisasam stellt Kleinstein kein Problem dar.





#35 Piepi™
Normal

Um Piepi zu finden, habt Ihr eine lange, schwere Suche vor Euch. Außer im Gebiet des Mondbergs ist es nur in zwei weiteren Gebieten zu finden. Versucht also, eines zu fangen, solange Ihr hier unterwegs seid!

#36 Pixi™
Normal

Sobald sich Piepi zu Pixi entwickelt, ist es nicht mehr in der Lage, aus eigener Kraft Attacken oder Fähigkeiten zu erlernen. Es ist aber trotzdem noch möglich, Pixi mit Hilfe von TM und VM neue Fähigkeiten beizubringen.

...geschoß

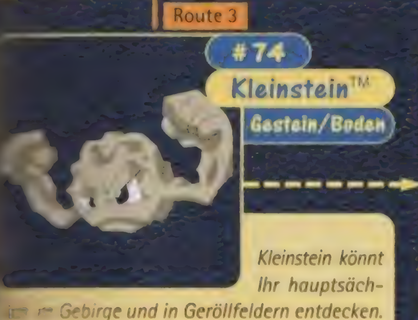


Erstes Tiefgeschoß



Zweites Tiefgeschoß





#74 Kleinstein™
Gestein/Boden

Kleinstein könnt Ihr hauptsächlich ... im Gebirge und in Geröllfeldern entdecken. ...stein bewegt sich nur, wenn man es stört. ...geschieht jedoch öfters, da dieses Pokémon ... leicht mit einem Felsbrocken oder einem ... Stein verwechselt wird...

#75 Georok™
Gestein/Boden

Sobald Kleinstein Level 25 erreicht, entwickelt es sich zu Georok. Während der Entwicklung bilden sich mehrere Lagen geborstener Schuppen. Diese Schuppen fallen im Kampf zwar ab, werden aber sofort wieder ersetzt.

#76 Geowaz™
Gestein/Boden

Geowaz ist gewöhnlich wesentlich größer als Kleinstein und Georok. Es dauert lange, bis Geowaz wütend wird – ist es aber erst einmal in Kampflaune, kann man es nur noch schwer stoppen!



#46 Paras™
Käfer/Pflanze

...Elementklassen, die Paras in sich vereinigt, ... an seinen Scheren und den pilzartigen ...wüchsen auf seinem Rücken zu erkennen. ...mit ist es in der Lage, Stachelsporen aus...stoßen, die fast jeden Gegner paralysieren.

Ene, Mene, Miste!

Besiegt Ihr den Anhänger des Team Rocket nahe dem Ausgang des Mondbergs, läßt dieser Euch die Wahl zwischen den beiden Pokémon-Fossilien, die Ihr hier sehen könnt. Ihr dürft nur eines der beiden Fossilien behalten, aber es macht wenig Unterschied, für welches der beiden Ihr Euch entscheidet...



Wer die Wahl hat, hat die Qual.

ROUTE 4

Nach der strapaziösen Wanderung durch den Mondberg wird Euch Route 4 wie ein Spaziergang im Park vorkommen. Es gibt hier keine Trainer, die Euch erwarten, und nur in einem abgegrenzten Bereich leben wilde Pokémon. Holt Euch auf jeden Fall die TM 04, bevor Ihr Eure Reise nach Azuria City fortsetzt. Um nach Azuria City zu gelangen, könnt Ihr einfach über den Rand der Ebenen nach unten springen. Sobald Ihr Azuria erreicht habt, seid Ihr dort jedoch eingeschlossen, bis Ihr Misty in der örtlichen Pokémon-Arena besiegt habt!



#23 Rettan™

Gift

Rettan ist ein leiser, aber sehr gefährlic Jäger. Es ernährt sich hauptsächlich von Ta sis und Habitaks Eiern. Rettan kann diese E komplett mit Schale herunterwürgen.

Rattfratz	Häufig	Häuf
Habitak	Selten	Selte
Rettan	Häufig	- - -
Sandan	- - - -	Häuf

Items
1 TM 04

Kein Zurück!

Sobald Ihr über die Begrenzung der Ebene nach unten springt, hängt Ihr in Azuria City fest. Falls Ihr Eure Pokémon noch trainieren müßt, um gegen Misty zu bestehen, könnt Ihr auf dem Feld vor der Stadt einige Trainingskämpfe abhalten sowie einige weitere Pokémon-Arten entdecken – geht also auf jeden Fall dorthin!



Kein Weg führt (zunächst) zurück....



#27 Sandan™

Boden

Abhängig da von, welche Ed tion Ihr besitz müßt Ihr mit einem Freund tauschen, u Eurer Sammlung Rettan oder Sandan beifüg zu können. In der blauen Edition kom Rettan nicht vor, während Ihr in der rot Edition Sandan nicht finden werdet.

DIE POKéMON-AKTE

Die schwersten Pokémon

Laut Pokédex handelt es sich bei den schwersten lebenden Pokémon um Geowaz, Garados und Relaxo. Aufgrund ihrer Ausmaße sind diese Pokémon denkbar schwer zu fangen. Selbst wenn es einem Trainer gelingt, beispielsweise Relaxos Kraftpunkte so weit zu senken, daß der Einsatz eines Pokéballs Sinn macht, wird ein gewöhnlicher Pokéball den Riesen nicht halten. Es ist daher sinnvoll, immer ein paar Super- oder Hyperbälle bereit zu haben, wenn Ihr Euch auf die Jagd nach einem solchen Schwergewicht begebt!

76 Geowaz
300 kg

130 Garados
235 kg

143 Relaxo
460 kg

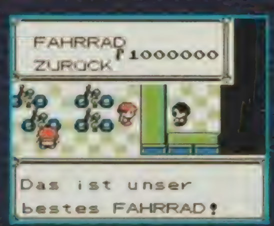
Mit einem durchschnittlichen Lebendgewicht vo 460 kg ist Relaxo das eindeutig schwerst Pokémon. Da Relaxo fast das ganze Jahr übe schläft, setzt es aufgrund mangelnder Bewe gung gehörig Fett an!

AZURIA CITY

Ihr mögt zwar in Azuria City gefangen sein – aber wenigstens handelt es sich um eine schöne Stadt. Ihr findet hier nicht sehr viele verschiedene Pokémon, dafür aber könnt Ihr Eure bisher gefangenen Pokémon durch die Kämpfe gegen Misty und Gary aufstufen.

A Ein teurer Drahtesel!

Der Fahrradladen von Azuria City bietet eine große Auswahl an Zweirädern. Als Ihr jedoch nach dem Preis für ein Fahrrad fragt, haut Euch dieser fast aus den Socken: 1.000.000 ₽ – das ist eindeutig zu teuer! Geduldet Euch noch etwas, später ergibt sich bestimmt eine andere Möglichkeit, dieses schnelle Fortbewegungsmittel günstiger zu erhalten.



Noch könnt Ihr Euch dieses Fahrrad nicht leisten!

B Ein Weg nach draußen!

Im Augenblick ist dieses Haus noch verschlossen und wird von einem Polizeibeamten bewacht. Was wohl passiert sein mag? Nachdem Ihr Bill im Küstenhaus besucht habt, solltet Ihr unbedingt nochmals hierher zurückkehren. Dann nämlich könnt Ihr den rückwärtigen Durchgang des Hauses nehmen und die Stadt wieder verlassen.



Das ist der Weg in die Freiheit!

D Tauschgeschäfte

In diesem Haus lebt ein Pokémon-Sammler, der zur Vervollständigung seiner Sammlung unbedingt noch Quaputzi braucht. Bringt Ihr ihm ein solches Pokémon, so erhaltet Ihr im Austausch dafür Rossana. Ihr werdet Quaputzi jedoch erst wesentlich später im Spiel finden können. (Vergeßt bis dahin aber nicht, wo Ihr es abliefern sollt.) Fangt am besten gleich zwei Quaputzi-Exemplare, dann könnt Ihr eines behalten und eines gegen Rossana tauschen!

C Die Schwimmbad-Arena

Die örtliche Pokémon-Arena gleicht eher einem öffentlichen Schwimmbad als einer typischen Trainingseinrichtung. Dennoch wartet eine echte Herausforderung auf Euch: Die hier ansässigen Trainer besitzen nämlich Wasser-Pokémon – und falls Eure Pokémon anfällig gegen Wasser-Attacken sind, könntet Ihr in einer solchen Konfrontation leicht baden gehen!

Misty, die Leiterin der Pokémon-Arena, erwartet Euch schließlich im rückwärtigen Bereich des Schwimmbads, nachdem Ihr die beiden anderen Trainer besiegt habt.



Diese Arena ähnelt eher einem Schwimmbad...

Pokémon-Supermarkt	
Pokéball	200
Trank	300
Schutz	350
Gegengift	100
Feuerheiler	250
Aufwecker	200
Para-Heiler	200



Rossana vereinigt zwei Elementypen in sich, die in dieser Kombination selten anzutreffen sind: Eis und Psycho. Eine weiteres, außergewöhnliches Merkmal des Rossana ist, daß es sich nicht weiterentwickelt.

E Pokémon-Center

F Pokémon-Supermarkt








Arena-Leiterin

MISTY

Misty bevorzugt, genau wie die beiden Trainer in der Pokémon-Arena, Wasser-Pokémon. Sie liefert Euch einen harten Kampf, in dem sie mit Sterndu und Starmie angreift. Bisasam (mittlerweile wahrscheinlich schon zu Bisaknosp entwickelt) hat die besten Chancen gegen Mistys Pokémon. Falls Ihr Euch anfangs nicht für Bisasam entschieden habt, solltet Ihr versuchen, ein anderes Pflanzen- oder ein Elektro-Pokémon in den Kampf zu führen.

Gelingt es Euch, Misty zu besiegen, erhaltet Ihr zum Beweis dafür den Quellorden und die TM 11 von ihr. Durch den Quellorden gehorchen Euch alle Pokémon bis maximal Level 30. Die TM 11 könnt Ihr einsetzen, um einem Eurer Pokémon die Attacke Blubbstrahl beizubringen.

GEGNER		
Sterndu	Level 18
Starmie	Level 21

PREISE
Quellorden
TM 11

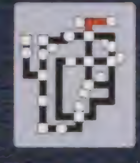
Geheimlabyrinth

Während Ihr Azuria City durchstre[ift,] wird Euch auf der Westseite [der] Stadt sicher ein Höhleneingang au[f]fallen, der von einem Mann [in] Schwarz bewacht wird. Im Auge[n]blick habt Ihr noch keine Möglic[h]keit, diesen Mann zu erreichen, küm[mert] Euch also nicht weiter um i[hn.] Erst zum Ende Eures Abenteuers [h]könnt Ihr hierher zurückkehren u[nd] dieses Geheimlabyrinth betreten.

Diese Höhle könnt Ihr erst gegen Ende des Spiels betreten.

ROUTE 24 & 25

Nachdem Ihr Misty und ihre Mitstreiter bezwungen habt, könnt Ihr Azuria City endlich Richtung Norden verlassen. Auf der Brücke nördlich Azurias erwarten Euch aber bereits die nächsten Herausforderungen: Erst erscheint Euer ewiger Gegenspieler Gary auf der Bildfläche und fordert Euch zu einem Kampf heraus. Habt Ihr diesen Kampf überstanden, müßt Ihr auch noch feststellen, daß die Brücke von Anhängern des Team Rocket belagert wird. Das Team Rocket will Euch mit allen Mitteln daran hindern, Eure Reise



fortzusetzen! Daher warten auf der Brücke sechs Trainer mit ihren Pokémon. Gelingt es Euch, sie zu besiegen, so erhaltet Ihr ein wertvolles Nugget zur Belohnung!

Folgt dem Weg nach Osten, um Bill, den weltbekannten Pokémon-Fachmann, in seinem Küstenhaus zu besuchen.



Hornliu	■ Häufig	■ Selten
Kokuna	■ Häufig	■ Selten
Taubsi	■ Häufig	■ Häufig
Myrapla	■ Häufig	■ - - - -
Abra	■ Selten	■ Selten
Safcon	■ Selten	■ Häufig
Raupy	■ Selten	■ Häufig
Knofensa	■ - - - -	■ Häufig

ITEMS	
1	TM 45
2	TM 19



Myrapla ist eines jener Pokémon, die die Elementtypen Pflanze und Gift in sich vereinigen. Myrapla betäubt oder vergiftet seine Gegner, um ihnen dann mit Hilfe der Absorber-Attacke die Energie abzusaugen.

Kampf auf der Brücke

Das Team Rocket ist aufgrund der Konfrontation am Mondberg auf Euch aufmerksam geworden. Nun stellen die bösartigen Schwarzkittel Euch auf der Brücke, die von Azuria City aus nach Norden führt. Ist es Euch gelungen, alle sechs Bösewichte zu besiegen, fordern sie Euch auf, dem Team Rocket beizutreten. Aber da haben sich die Burschen getäuscht: Ein ehrlicher, aufrechter Pokémon-Trainer würde doch nie auf ein solches Angebot eingehen, nicht wahr?!



Team Rocket trumpft auf!



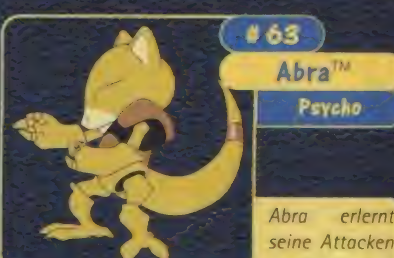
Knofensa setzt in einem Kampf meistens die Wachstums-Attacke ein. Diese Fähigkeit steigert Knofensas Spezialwert, wodurch seine Attacken stärker werden. Ein cleverer Trainer läßt Knofensa durch sein kräftigstes Pokémon mit dessen stärkster Attacke angreifen.

KÜSTENHAUS

Zunächst erscheint der große Raum im Küstenhaus menschenleer. Aber unterhaltet Euch doch mal mit dem Pokémon... Dann erfahrt Ihr, daß es sich dabei gar nicht wirklich um ein Pokémon handelt, sondern um Bill, den weltbekannten Pokémon-Sammler. Seine Gene wurden durch ein fehlgeschlagenes Teleporter-Experiment mit denen eines Pokémon vermischt. Helft ihm, diesen Prozeß rückgängig zu machen, um eine Bordkarte für die M.S. Anne zu erhalten. (Sie liegt in Orania City vor Anker.) Wenn Ihr Bills Haus kurz verlaßt und sogleich wieder betretet, erhaltet Ihr an Bills Computer Informationen über vier seltene Pokémon.



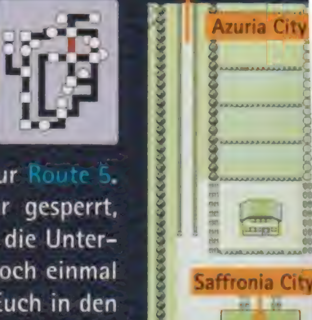
Bill ist vernarrt in Pokémon!



Abra erlernt seine Attacken nicht von selbst, sondern Ihr müßt sie ihm alle beibringen. Die Fähigkeit, sich in brenzligen Situationen aus Kämpfen herauszuteleportieren, erschwert die Jagd auf dieses Pokémon. Falls Ihr es fangen wollt, versucht sofort, es zu paralysieren.

ROUTE 5

Nach Eurem Besuch bei Bill solltet Ihr zurück nach Azuria City gehen. Nun könnt Ihr das vormals abgeriegelte Haus betreten – und es auch gleich wieder durch das Loch in der hinteren Hauswand verlassen. Nachdem Ihr den Verantwortlichen für die Verwüstung noch an Ort und Stelle gestellt habt (von ihm erhaltet Ihr die nützliche TM 28), folgt Ihr dem Pfad nach Süden zur Route 5. Die Straße durch Saffronia City ist zwar gesperrt, Ihr könnt aber die Umgehungsroute durch die Unterführung benutzen. Schaut auf jeden Fall noch einmal in der Pokémon-Pension vorbei, bevor Ihr Euch in den Tunnel begebt!



Pokémon Route 5 & 6		
Myrapla	Selten	- - - -
Taubsi	Häufig	Häufig
Menki	Häufig	- - - -
Knofensa	- - - -	Selten
Mauzi	- - - -	Selten

ROUTE 6

Der Tunnel führt unter Saffronia City hindurch und mündet in die Route 6. Auch auf dieser Seite des Tunnels ist der Weg nach Saffronia City versperrt. Das braucht Euch aber nicht zu stören, da Euer Weg nach Süden in das sonnige Orania City führt. Haltet Euch aber stets bereit, denn auch hier warten wieder etliche gegnerische Trainer.

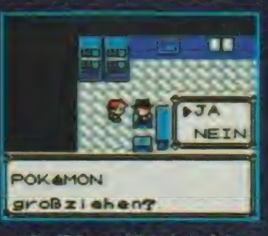


Tauschgeschäft gefällig?

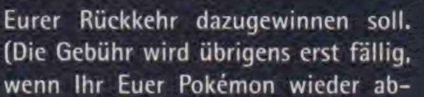
Beim Ausgang des Tunnels unterhalb von Saffronia City erwartet Euch wieder ein Pokémon-Sammler. Ihr werdet jedoch das von ihm gesuchte Pokémon vermutlich noch nicht gefangen haben. Das ist aber nicht weiter tragisch, denn der Trainer wartet hier geduldig, bis Ihr ihm das richtige Pokémon bringt.

Pokémon-Pension

In der Pokémon-Pension habt Ihr die Möglichkeit, eines Eurer Pokémon abzugeben, um es trainieren zu lassen. Die Kosten für diese Serviceleistung betragen 100 ₽ pro Erfahrungslevel, den das Pokémon bis zu Eurer Rückkehr dazugewinnen soll. (Die Gebühr wird übrigens erst fällig, wenn Ihr Euer Pokémon wieder abholt.) Einziger Nac[...] Ihr könnt nicht [...] wählen, welche Fäh[...] oder Attacke das [...]mon lernt, währen[...] trainiert wird. Wen[...] das Risiko eingehen [...] gebt ruhig eines [...] Pokémon ab. Für [...] Schritt den Ihr ab jetzt zurück[...] erhält Euer Pokémon einen E[...]rungspunkt!



Der Pfleger kümmert sich um Euer Pokémon.





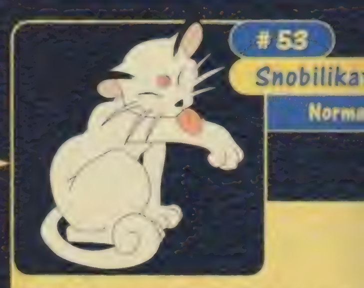
Menki, das als Kampf-Pokémon klassifiziert wird, ist wesentlich flinker als die meisten anderen Pokémon. Für Menki ist es eine Leichtigkeit, Spezialattacken auszuweichen.



Rasaff besitzt ein äußerst aufbrausendes [...]perament, was es fraglos zu einem äu[...] gefährlichen Gegner macht. Hütet Euc[...] Rasaffs Karateschlag-Attacke, denn sie ri[...] erheblichen Schaden an!



Seid Ihr im Besitz der Blauen Edition des Spiels, könnt Ihr Mauzi in den Wiesen und Feldern entlang der Routen 5 und 6 entdecken. Spielt Ihr dagegen die Rote Edition, müßt Ihr tauschen, um Mauzi Eurer Sammlung hinzuzufügen.



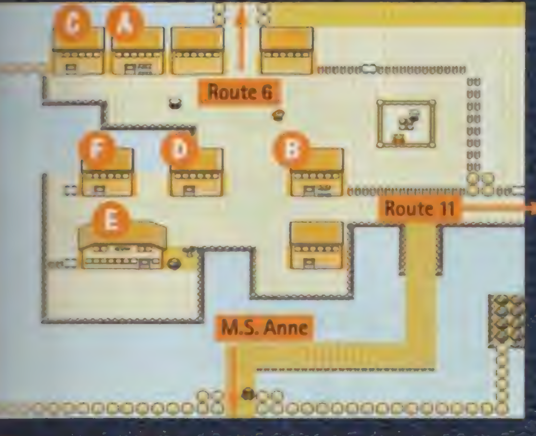
Snobilikat ist so clever wie es stark ist. Es [...] meist zunächst seine Heuler-Attacke, un[...] Gegner zu schwächen und greift erst dan[...] mächtigen Krallenhieben und Bissen an.

ORANIA CITY

Ein riesiges Vergnügungsschiff, die M.S. Anne, liegt im Hafen von Orania City vor Anker. An Bord befinden sich so viele Trainer, daß das Wort „Vergnügung" vielleicht nicht unbedingt richtig gewählt erscheint – allerdings gibt Euch dies die Möglichkeit, Eure Pokémon durch etliche Übungskämpfe ordentlich aufzustufen!



Es sieht aus wie eine Ente, es watschelt wie eine Ente und es quakt wie eine Ente – aber es ist definitiv ein Pokémon! Im Kampf setzt Porenta abgebrochene Zweige und Schilf wie Mini-Schwerter ein.



Pokémon-Supermarkt	
Pokéball	200
Supertrank	700
Eis-Heiler	250
Aufwecker	200
Para-Heiler	200
Schutz	350

A Pokémon-Center

B Pokémon-Supermarkt

C Wirf die Angel aus, mein Freund!

In diesem Haus, direkt am Wasser, lebt ein alter Angler. Er hat Gefallen daran gefunden, wie Ihr Eure Pokémon trainiert. Daher schenkt er Euch seine Angel, um Euch zu unterstützen. Ihr dürft Euch glücklich schätzen, denn dieses Geschenk ermöglicht es, endlich auch die in den Meeren und Flüssen beheimateten Pokémon zu fangen! Beißt ein Pokémon an, zieht es wie einen Fisch an Land und kämpft dagegen – oder fangt es mit dem Pokéball ein!



Mit der Angel könnt Ihr...



...auch Wasser-Pokémon fangen!

D Tauschgeschäfte



Ein weiterer Pokémon Sammler!

In diesem Haus – nahe den Docks von Orania City – lebt ein weiterer begeisterter Pokémon-Sammler. Er bietet Euch ein Pokémon namens Porenta im Tausch gegen eines Eurer Pokémon an. Das von ihm gesuchte Pokémon ist weit verbreitet, zögert also nicht, auf diesen Tauschhandel einzugehen!

E Pokémon-Arena

Die örtliche Pokémon-Arena könnt Ihr erst betreten, wenn eines Eurer Pokémon mit der Fähigkeit Zerschneider den Busch beseitigt, der Euch den Weg zur Eingangstür versperrt. Den Gegenstand, den Ihr benötigt, um einem Eurer Pokémon die Fähigkeit Zerschneider beizubringen, erhaltet Ihr an Bord der M.S. Anne.

F Eine Belohnung für's Zuhören

Stattet auf jeden Fall auch dem Pokémon-Clubhaus einen Besuch ab, denn hier könnt Ihr den Präsidenten des Pokémon-Fanclubs treffen. Er wird Euch eine Menge über Pokémon erzählen. Wenn Ihr ihm geduldig zuhört, dann erhaltet Ihr als Belohnung für Euer Interesse einen Rad-Coupon. Diesen Coupon könnt Ihr jederzeit im Fahrradladen in Azuria City gegen ein brandneues Fahrrad eintauschen!



Hier erhaltet Ihr den Rad-Coupon!



MAJOR BOB



Um Major Bob zu erreichen, müßt Ihr ein ausgeklügeltes Sicherheitssystem überwinden. Um diese Aufgabe noch zu erschweren, warten im Vorraum der Arena obendrein drei Trainer mit ihren Elektro-Pokémon auf ungebetene Eindringlinge.

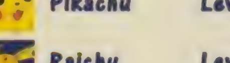
In den Mülltonnen dieses Vorraums ist irgendwo ein Schalter versteckt. Sobald Ihr diesen betätigt, öffnet sich das erste Schloss an der Sicherheitstür. Den zweiten Schalter, der die Sicherheitstür komplett entriegelt, findet Ihr immer eine Mülltonne weiter (egal in welcher Richtung) neben jener mit dem ersten Schalter. Erst dann könnt Ihr Major Bob und seine drei Elektro-Pokémon erreichen.

Die beste Strategie gegen diesen Militärveteranen besteht darin, daß Ihr Pokémon des Elementtyps Boden im Kampf gegen ihn einsetzt. Dann werdet Ihr kein Problem haben, den Major zum Gefreiten zu degradieren! Gewinnt Ihr, erhaltet Ihr von Major Bob den Donnerorden und die TM 24 als Preis.

Der Donnerorden läßt alle Eure Pokémon etwas schneller reagieren und ermöglicht es Euch, jederzeit die Fähigkeit Flug einzusetzen. Falls Ihr Pikachu oder ein anderes Elektro-Pokémon bei Euch habt, könnt Ihr die TM 24 verwenden, um ihm die Donnerblitz-Attacke beizubringen.



GEGNER



Pokémon	Level
Voltobal	Level 21
Pikachu	Level 18
Raichu	Level 24

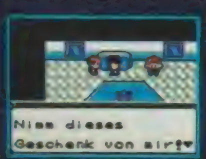
PREISE



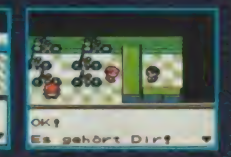
- Donnerorden
- TM 24

Ein neues Fahrrad!

Wenn Ihr dem Präsidenten des Pokémon Fanclubs geduldig bei seinen Ausführungen über dessen Lieblings-Pokémon zuhört, erhaltet Ihr von ihm einen Rad-Coupon. Gegen Vorlage dieses Gutscheins schenkt man Euch im Fahrradgeschäft von Azuria City ein brandneues Fahrrad. Ihr müßt nicht sofort zurück nach Azuria City, doch solch ein Fahrrad ist ein wirklich cooles Fortbewegungsmittel, denn es verdoppelt das Tempo, mit dem Ihr Euch fortbewegt!



Gegen den Gutschein erhaltet Ihr...



...ein nagelneues Fahrrad!

AN BORD DER M.S. ANNE

Auf der M.S. Anne versammeln sich jedes Jahr viele berühmte Pokémon-Trainer zu einem großen Treffen. Sie halten Übungskämpfe ab u[...] führen ihre Pokémon vor. Derzeit steht die M.S. Anne sowohl Profis als au[...] Amateuren offen, und es finden verschiedene Turnierkämpfe statt.

Obgleich der Kapitän des Schiffes kein Pokémon-Trainer ist, besitzt er d[...] VM 01, mit der Ihr einem Eurer Pokémon die Fähigkeit Zerschneider beibring[...] könnt. Gelingt es Euch, den Kapitän von seiner Seekrankheit zu erlösen, schen[...] er Euch aus tiefer Dankbarkeit heraus die VM 01.





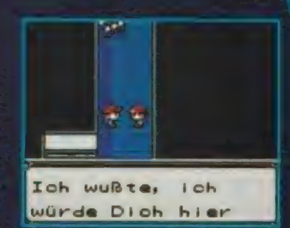




ITEMS	
1	TM 08
2	Äther
3	Top-Trank
4	TM 44
5	Superball
6	Top-Äther
7	Sonderbonbon

Rot-Alarm!

Direkt vor der Kajüte des Kapitäns erwartet Euch – wie könnte es auch anders sein – wieder Euer fieser Gegenspieler Gary. Nutzt Eure Chance und zeigt diesem Typen, was einen richtigen Pokémon-Trainer ausmacht! Sobald Ihr Gary besiegt und die VM 01 vom Kapitän erhalten habt, legt die M.S. Anne ab. Holt Euch also alle versteckten Gegenstände und bezwingt alle Trainer – später werdet Ihr keine Gelegenheit mehr dazu haben!

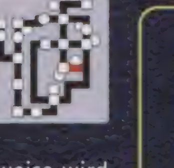


Auf der M.S. Anne trefft Ihr unter anderem Gary.



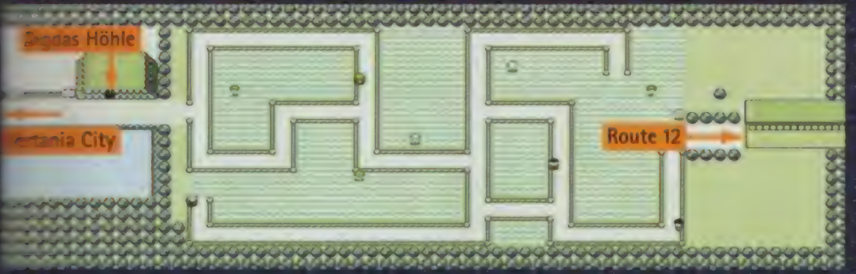
Nidorina besitzt zwar giftige Stacheln auf dem Rücken, setzt im Kampf aber bevorzugt seine scharfen Zähne und Klauen ein.

ROUTE 11



Nachdem Ihr Major Bob den Stecker herausgezogen habt, führt Euch der Weg weiter nach Lavandia. Der schnellste Weg, um dorthin zu gelangen, würde über die Routen 11 und 12 führen. Unglücklicherweise wird die Route 12 aber von einem schlafenden Relaxo blockiert. Solange Ihr keine Möglichkeit habt, dieses Pokémon aufzuwecken, werdet Ihr hier nicht weiterkommen. Aber zum Glück gibt es ja noch die Umgehungsroute durch Digdas Höhle!

Lauft also zurück in Richtung Orania City, denn dort entdeckt Ihr kurz vor der Stadt einen Höhleneingang. Dies ist der Eingang zu Digdas Höhle, einem komplett von Digdas angelegten Tunnel, der zurück zur Route 2 führt.



96 Traumato™ — Psycho

Dieses Pokémon wird versuchen, Gegner mit Hilfe psychischer Kräfte zu hypnotisieren. Obwohl Traumatos Pfund-Attacke nicht zu den stärksten Angriffen zählt, solltet Ihr vorsichtig sein: Eure Pokémon könnten plötzlich einschlafen und wehrlos werden...

Rettan	Häufig	----
Habitak	Häufig	Häufig
Traumato	Selten	Selten
Sandan	----	Häufig

Detektor

Besitzt Ihr bereits 30 verschiedene Pokémon, solltet Ihr den Assistenten von Prof. Eich auf der Aussichtsplattform des Zollhauses westlich von Orania City besuchen. Er übergibt Euch den Detektor, mit dem Ihr verlorengegangene Gegenstände in Höhlen und unterirdischen Gängen sowie versteckte Items in der Oberwelt wiederfinden könnt.

Habt Ihr noch nicht 30 verschiedene Pokémon in Eurer Sammlung, ist das auch kein Problem: Dieser nette Mensch hält den Detektor solange bereit, bis Ihr mit der entsprechenden Anzahl zurückkehrt!



Habt Ihr 30 verschiedene Pokémon gesammelt, erhaltet Ihr hier den Detektor.



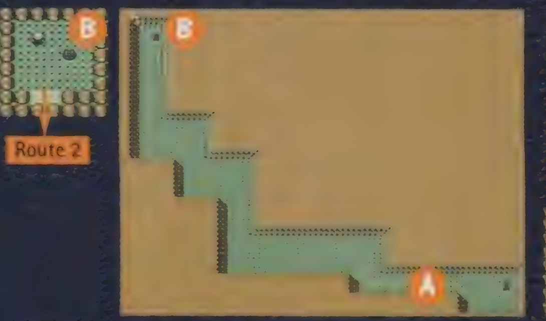



DIGDAS HÖHLE

Digda	Häufig	Hä
Digdri	Selten	Se

Da der Weg zur Route 12 blockiert ist, müßt Ihr wohl oder übel einen Umweg durch Digdas Höhle machen. Die Höhle führt tief unter die Erde und mündet nahe dem Vertania-Wald wieder an der Oberfläche. Sie wurde komplett von Digdas gegraben!

In einem Haus südlich des Höhlenausgangs findet Ihr wieder einen Assistenten von Prof. Eich. Dieser übergibt Euch die VM 05, wenn Ihr bereits mehr als 10 verschiedene Pokémon in Eurer Sammlung habt. Verlaßt, nachdem Ihr diese VM erhalten habt, Route 2 in nördlicher Richtung und eilt nach Azuria City. Dort so Ihr, da Ihr ja mittlerweile die Fä keit Zerschneider erlernt habt, Geheimlabor neben dem Museum Marmoria City besuchen und in Az City Euren Rad-Gutschein gegen Fahrrad eintauschen. Verlaßt Az City schließlich in Richtung Os um die Route 9 in Richtung Lava zu nehmen.





Das Schwerste an der Jagd nach Digda ist nicht etwa, eines zu finden, sondern es einzufangen, bevor es besiegt ist oder flüchtet. Für einen erfolgreichen Fang solltet Ihr immer ein eigenes Pokémon niedrigeren Levels mitführen.



Digdri besteht eigentlich aus mehreren Digdas, die sich zu einer Einheit zusammengeschlossen haben. Dieser Zusammenschluß erhöht ihre Stärke und erlaubt es ihnen, so tief zu graben, daß sie dadurch mitunter sogar Erdbeben auslösen.



Unschätzbare Hilfen: VM!

Die erlernte Fähigkeit Zerschneider eröffnet Euch eine Menge neuer Wege! Haltet die Augen offen, um dadurch weitere nützliche VM zu entdecken.

Die VM 05, die Ihr benötigt, um einem Pokémon die Fähigkeit Blitz beizubringen, erhaltet Ihr in einem Haus auf Route 2, nahe des Ausgangs von Digdas Höhle. Da Ihr di Fähigkeit schon sehr bald einset müßt, solltet Ihr die Gegend auf k nen Fall ohne diese VM verlass



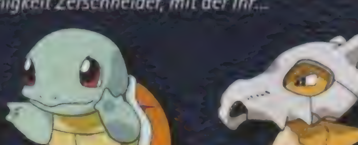
Durch die VM 01 lernen Eure Pokémon...

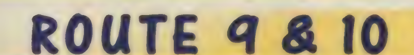


...die Fähigkeit Zerschneider, mit der Ihr...

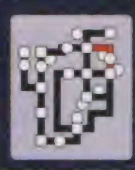


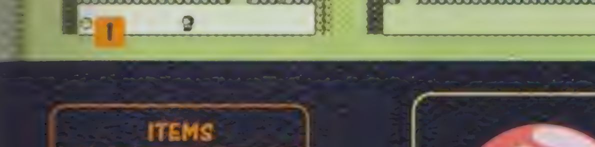
...störende Büsche beseitigen könnt.



ROUTE 9 & 10





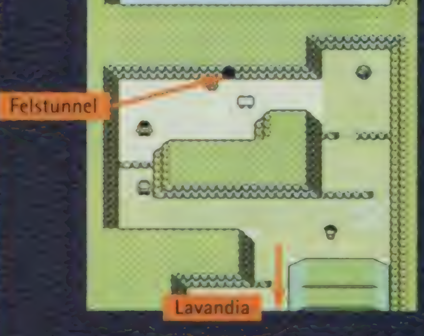
ITEMS	
1	TM 30

Durch die neu erworbene Fähigkeit Baumschneider könnt Ihr den Busch am östlichen Ortsausgang von Azuria City beseitigen und gelangt so auf Route 9. Folgt hier dem Weg anhand der Karte, um den Eingang zum Felstunnel zu erreichen. Wieder einmal ist es nicht möglich, direkt von Route 9 zu Route 10 zu laufen. Stattdessen müßt Ihr den Felstunnel durchqueren. Sobald Ihr dieses Labyrinth gemeistert habt, könnt Ihr Euch auf Route 10 in Richtung Süden begeben, um Lavandia zu erreichen. Dies ist zwar ein weiter Weg, aber auch die einzige Möglichkeit, nach Lavandia zu gelangen!



#100 Voltobal™ Elektro

Voltobal wird sehr oft mit einem Pokéball verwechselt. Es nutzt seine Kreideschrei-Attacke, um die Defensivwerte des Gegners zu schwächen, bevor es mit Elektro-Attacken angreift. Wenn Voltobal Gefahr läuft, in einem Kampf zu unterliegen, setzt es meist seine gefährliche Finale-Attacke ein, um nicht eingefangen zu werden.



Kein Strom für Euch

Obwohl Ihr das Kraftwerk bereits von Route 9 aus sehen könnt, ist es Euch im Augenblick nicht möglich, den Eingang zu erreichen. Im Verlauf des Spiels könnt Ihr eine VM finden, mit deren Hilfe Ihr einem Eurer Pokémon die Fähigkeit Surfer beibringen könnt. Damit habt Ihr die Möglichkeit, Wasserflächen auf dem Rücken eines Eurer Pokémon zu überqueren und auf diese Weise auch den Eingang zum Kraftwerk zu erreichen. Zügelt also Eure Neugierde und macht Euch zunächst auf zum Felstunnel!



Das Kraftwerk könnt Ihr erst erreichen, wenn...



...eines Eurer Pokémon die Fähigkeit Surfer erlernt hat.

Rattfratz	Häufig	Häufig
Habitak	Häufig	Häufig
Sandan	- - - -	Häufig
Rettan	Häufig	- - - -
Voltobal	Häufig	Häufig





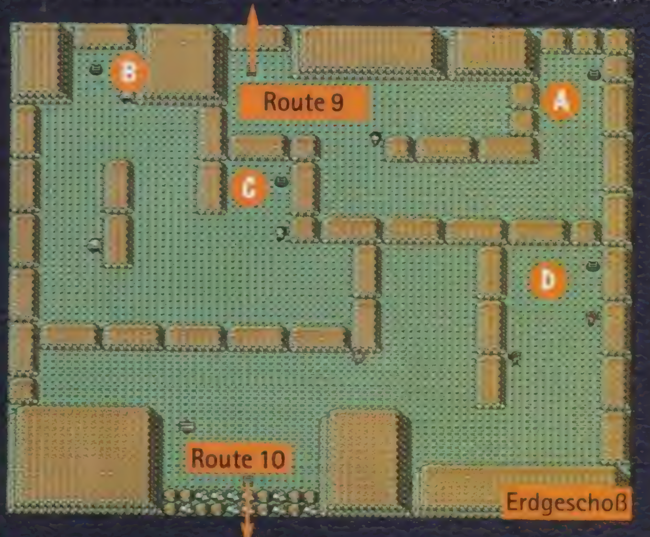


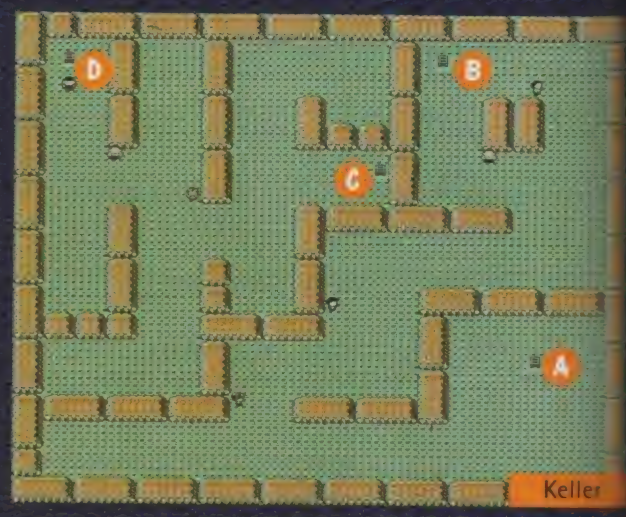


FELSTUNNEL

ZUBAT	Häufig	Häufig
KLEINSTEIN	Häufig	Häufig
MACHOLLO	Selten	Selten
ONIX	Selten	Selten

Der Felstunnel stellt die einzige Verbindung zwischen Route 9 und Route 10 dar. Im Gegensatz zu den Höhlen, in denen Ihr Euch zuvor aufgehalten habt, ist der Felstunnel nicht beleuchtet. Deshalb könnt Ihr ihn besser durchqueren, wenn Ihr im Besitz eines Pokémon seid, das die Fähigkeit Blitz einsetzen kann. Nutzt die Karte auf dieser Seite, um Euren Weg durch das Labyrinth zu finden. Der Tunnel hat zwar zwei Ebenen, es gi aber nur einen Weg, der zum Au gang führt.





95
Onix™
Gestein/Boden

Mit der Zeit verändert sich seine Haut, bis sie schwarz wie Kohle, aber hart wie Diamant ist. Im Kampf ist Onix dadurch eines der optisch eindrucksvollsten Pokémon!



66
Machollo™
Kampf

Genau wie Menki ist auch Machollo ein wendiges und schnelles Pokémon, das sogar Spezial-Attacken ausweichen kann. Machollo zählt auch zu den intelligenteren Pokémon und ist bekannt dafür, daß es mehrere Kampfsportarten beherrscht.

Im Herzen der Finsternis...

Die im Felstunnel lebenden Pokémon scheinen Euch öfter anzugreifen als ihre im Tageslicht lebenden Artgenossen. Werdet Ihr alle paar Schritte angegriffen, dann habt Ihr einen langen Marsch vor Euch, bis Ihr wieder medizinische Hilfe in Anspruch nehmen könnt. Setzt daher die Schutz-Salbe ein: Sie hä kleinere Pokémon davon ab, Eu anzugreifen. Eine weitere Schwierig keit, die Euch erwartet, sind die i Dunkeln lauernden Trainer. Kämpf mit ihnen könnt Ihr umgehen, wen Ihr außerhalb ihrer Sichtweite a ihnen vorbeilauft.

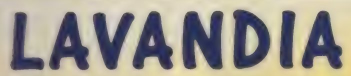


In der Dunkelheit erwarten Euch...





...zahlreiche gegnerische Trainer.



LAVANDIA

[illegible] ist bekannt als letzte Ruhestätte vieler geliebter [illegible] Treusorgende Trainer besuchen die verschiedenen [illegible] jeden Tag, doch in letzter Zeit wird gemunkelt, daß der Pokémon-[illegible] öfter von Geistern ehemaliger Pokémon heimgesucht wird...

Route 10
Pokémon Turm
Route 8
Route 12

[illegible]-Supermarkt	
[illegible]	600
[illegible]	700
[illegible]	1 500
[illegible]	550
[illegible]	500
[illegible]	100
[illegible]	250
[illegible]	250
[illegible]	200

A Pokémon-Center

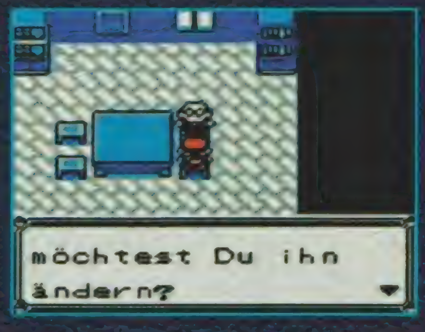
B Pokémon-Supermarkt

C Neuer Name gefällig?

Wenn Ihr gerne eine Bewertung der von Euch gewählten Pokémon-Spitznamen hättet oder bestehende Namen ändern möchtet, könnt Ihr es in diesem Haus vornehmen. Die Serviceleistung ist kostenlos und nicht wirklich wichtig für den Verlauf des Spieles, aber vielleicht wollt Ihr ja das eine oder andere Pokémon umbenennen...

▶JA
NEIN
Spitznamen Deiner
POKéMON bewerten?

[illegible] könnt Ihr die Namen Eurer Pokémon...



...bewerten lassen und eventuell ändern.

D Wo ist Mr. Fuji?

Mr. Fuji ist der Vorstand des Pokémon-Clubhauses in Lavandia. Derzeit wird der gutmütige alte Mann jedoch vermißt. Vielleicht hat sein plötzliches Verschwinden etwas mit den seltsamen Dingen zu tun, die im Pokémon-Turm vor sich gehen? Im Augenblick könnt Ihr noch keine Antwort finden, haltet aber Augen und Ohren offen, um jeden noch so kleinen Hinweis zu entdecken!



Mr. Fuji ist der Vorstand des Pokémon-Fanclubs.

E Der Pokémon-Turm

Wir befinden uns zwar nicht in einem Horrorfilm, aber es häufen sich die Berichte über paranormale Erscheinungen im Pokémon-Turm! Um herauszufinden, was dort vorgeht, fehlt Euch im Augenblick aber noch ein Gegenstand: Das Silph Scope. Damit nämlich erkennt Ihr die wahre Identität der Geister, die den Turm unsicher machen! Es heißt, daß Ihr in Prismania City ein Silph Scope erhalten könnt. Also los – macht Euch auf den Weg in diese große Stadt!



Eine gruselige Angelegenheit: Im Pokémon-Turm spukt es!

ROUTE 8

Prismania City liegt westlich von Saffronia City. Die Straße durch Saffronia City ist immer noch gesperrt, was Euch jedoch nicht aufhält, da es auch hier wieder eine Unterführung gibt. Das Rätsel um die verschlossenen Durchgänge könnt Ihr aber immer noch nicht lösen! Geduldet Euch noch etwas, denn Ihr werdet bald einen Weg finden, Saffronia City zu betreten...

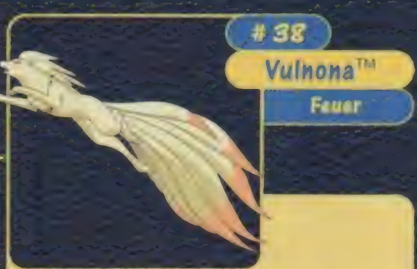


#37 **Vulpix**™ Feuer



Wenn Ihr die Blaue Edition des Spieles besitzt, habt Ihr eine lange Suche vor Euch, um Vulpix zu finden. Seid Ihr im Besitz der Roten Edition des Spieles, dann könnt Ihr Vulpix nur durch Tauschhandel mit Freunden erhalten.

#38 **Vulnona**™ Feuer



Wie viele andere Pokémon, so könnt Ihr auch Vulnona nicht in freier Wildbahn fangen. Um Vulnona Eurer Sammlung beizufügen, müßt Ihr Vulpix einen Feuerstein geben, damit es sich zu Vulnona entwickelt.

#58 **Fukano**™ Feuer

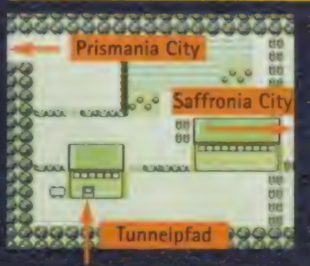
Fukano k Ihr nur da freier W bahn entdecken, wenn Ihr im Besitz der R Edition des Spiels seid. Spielt Ihr dagegen Blaue Edition, müßt Ihr es eintauschen. Di Pokémon findet Ihr in den Feldern ent Route 7 und Route 8 sowie auf der Zinnober Nehmt Euch aber vor diesem hitzköpf Pokémon und dessen Glut-Attacke in acht!

#59 **Arkani**™ Feuer



Zu Arkanis erlesener Auswahl an Attac zählen Angriffe wie die Brüller-Attac die Glut-Attacke, die Silberblick-Attacke die Body Check-Attacke. Die besten Chan bei einer Begegnung mit ihm habt Ihr einem Pokémon der Elementklassen Bod Gestein oder Wasser.

ROUTE 7



Der Tunnel von Route 8 führt unter Saffronia City hindurch und mündet in Route 7, von wo aus Ihr direkt nach Prismania City laufen könnt. Falls Ihr in einem der durchquerten Gebiete ein Pokémon übersehen habt, dann bietet sich im Feld vor der Stadt noch die Gelegenheit, es zu fangen.

TAUBSI	Häufig	Häufi
MYRAPLA	Häufig	----
MENKI	Häufig	----
FUKANO	Selten	----
KNOFENSA	----	Häufi
MAUZI	----	Selte
VULPIX	----	Selte

Mach mal Pause!

Wie Ihr bereits festgestellt habt, ist der Weg nach Saffronia City versperrt. Weshalb dies so ist, weiß niemand genau! Wurden die Wachen in den Zollhäusern postiert, um die Einwohner am Verlassen der Stadt zu hindern? Oder sollen sie etwa Euch davon abhalten, die Stadt zu betreten? Was versucht man hier zu vertuschen?

Vielleicht könnt Ihr das Rätsel ja lösen! Denn die Wächter sind sehr durstig, und wenn Ihr ihnen etwas zu trinken aus Prismania City besorgt, helfen sie Euch vielleicht weiter...

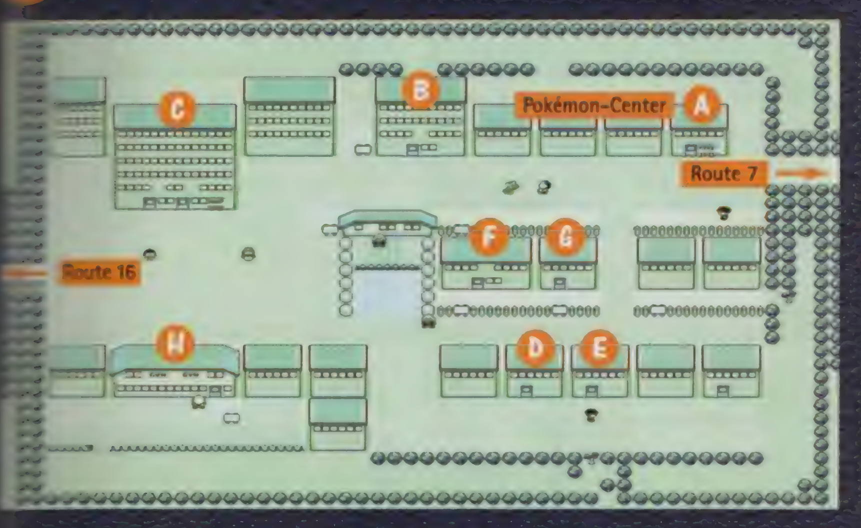


Durst ist schlimmer als Heimweh!

PRISMANIA CITY

Es gibt zwar in fast jeder Stadt einen Pokémon-Supermarkt, wenn Ihr aber mal eine richtig große Auswahl sehen wollt, solltet Ihr dem Kaufhaus von Prismania City einen Besuch abstatten! Dort könnt Ihr Eure Vorräte auffüllen und, während Ihr Euch in der Stadt befindet, vielleicht sogar das eine oder andere Problem lösen...

A Pokémon-Center



B Prismania-Villa

In der Prismania-Villa sitzt das Hauptquartier von Game Freak, der Firma, die für dieses Spiel verantwortlich zeichnet. Hier könnt Ihr mit den Programmierern sprechen und eine Belohnung erhalten, nachdem Eure Aufgabe, den Pokédex vervollständigt zu haben, erfüllt ist – das wird aber noch eine Weile dauern....

Den PC im ersten Stockwerk könnt Ihr nutzen, um Bills und Euer Computernetzwerk zu erreichen und so Pokémon sowie Gegenstände einzulagern.

Lauft Ihr um das Gebäude herum, entdeckt Ihr einen versteckten Hintereingang an der nördlichen Wand der Villa. Betretet diesen Geheimeingang und folgt dem Treppenhaus nach oben, um das Versteck eines sehr gut informierten Pokémon-Sammlers zu finden. Er schenkt Euch das Pokémon Evoli!

Obwohl Ihr in der Prismania-Villa nichts Wichtiges finden könnt, ist ein Besuch dort eine gute Idee...



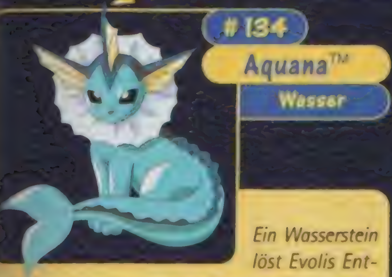
Evoli entwickelt sich nicht von selbst. Es gibt aber drei spezielle Steine, welche die Entwicklung auslösen können. Wie Ihr feststellen werdet, hat jeder dieser Steine einen anderen Effekt.



Benutzt den Hintereingang der Villa, ...



... um das Pokémon Evoli zu erhalten!



Ein Wasserstein löst Evolis Entwicklung zu Aquana aus. Aquana ist, wie Ihr schon am Namen erkennen könnt, ein Wasser-Pokémon. Ein Blattstein oder ein Mondstein rufen keine Reaktion bei Evoli hervor!



Ein Donnerstein verwandelt Evoli in Blitza. Blitza ist an der in alle Himmelsrichtungen abstehenden Mähne zu erkennen. Gebt Evoli einen Donnerstein, wenn Ihr noch ein Elektro-Pokémon für Eure Sammlung benötigt!



Setzt einen Feuerstein ein, wenn Ihr Evoli in Flamara verwandeln möchtet. Flamara sieht zwar knuddelig aus, ist aber ein kraftvolles Feuer-Pokémon. Unterschätzt es nicht!



EINKAUFSZENTRUM			
Erstes Stockwerk		**Drittes Stockwerk**	
Superball	600	Poképuppe	1.000
Supertrank	700	Feuerstein	2.100
Beleber	1.500	Donnerstein	2.100
Superschutz	500	Wasserstein	2.100
Gegengift	100	Blattstein	2.100
Feuerheiler	250	**Viertes Stockwerk**	
Eisheiler	250	X-Treffer	950
Aufwecker	200	Megablock	700
Para-Heiler	200	Angriffplus	650
TM 32	1.000	X-Angriff	500
TM 33	1.000	X-Abwehr	550
TM 02	2.000	X-Tempo	350
TM 07	2.000	X-Spezial	350
TM 37	2.000	KP-PLUS	9.800
TM 01	3.000	Protein	9.800
TM 05	3.000	Eisen	9.800
TM 09	3.000	Karbon	9.800
TM 17	3.000	Kalzium	9.800

C Alles unter einem Dach!

Der Ort, an dem Ihr die meisten Eurer Einkäufe auf einmal erl könnt, ist das Einkaufszentrum von Prismania City. Wenn Ihr dor dann kauft Euch auf jeden Fall eine Poképuppe und zumindest die Entwicklung eines Pokémon fördernden Stein. Diese Gegens könnt Ihr beim Angestellten im dritten Stockwerk des Kauf erstehen. Sprecht aber auf jeden Fall alle Verkäufer an, vielleicht e Ihr von ihnen die eine oder andere Gratisprobe...

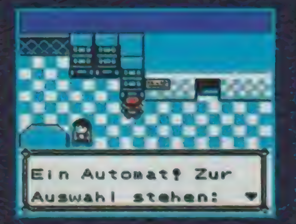
Durstlöscher

Wahrscheinlich habt Ihr mittlerweile, nachdem Ihr ja bereits sehr unterwegs seid, etwas Durst bekommen. Besucht daher das Ca der obersten Etage des Kaufhauses von Prismania City. Dort f Ihr einen Getränkeautomaten, an dem Ihr Tafelwasser, Limonade Sprudel kaufen könnt.

Im Café lernt Ihr außerdem ein kleines Mädchen kennen. Wenn I ansprecht, erfahrt Ihr, daß es durstig ist. Bringt der Kleinen etwa trinken, dann schenkt sie Euch eine TM. Je nachdem, welches Get Ihr ihr gebt, gibt sie Euch eine andere TM. Für Tafelwasser bekomm die TM 13, für Sprudel die TM 48 und für etwas Limonade die TM

Die Getränke haben nicht nur auf Euch, sondern auch auf Pokémon eine erfrischende Wirkung! Im Kampf wirken sie genauso Tränke, die Ihr im Laden erstehen könnt.

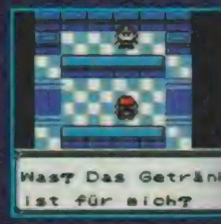
Übrigens: Bevor Ihr das Café verlaßt, nehmt auf jeden Fall n etwas Tafelwasser mit, um den durstigen Wachen vor Saffronia einen Gefallen zu tun.



Wer Durst hat, ist hier richtig!



Bringt dem durstigen Mädchen...



...und der Wache etwas zu tr

D Mit Ketchup dazu?

Irgend etwas führt das Team Rocket in Prismania City im Schilde, Ihr wißt nur noch nicht genau, was! Macht es daher wie alle großen Fernseh-Detektive und schaut Euch mal im Schnellrestaurant von Prismania City um. Vielleicht findet Ihr dort den einen oder anderen Hinweis! Auf jeden Fall aber könnt Ihr Euch hier auch erst einmal etwas stärken. Sprecht am besten mit allen Leuten im Restaurant, dann erhaltet Ihr eine Information, die Euch ein ganzes Stück weiterbringt!



Hier erhaltet Ihr den Münzkorb.

E Pokémon-Lagerhaus

Im Haus neben dem Schnellrestaurant könnt Ihr das Pokémon-Lagerhaus des Team Rocket entdecken. Was haben diese Typen wohl vor? Ihr erfahrt, daß das Team Rocket gerade mehr als 2.000 Pokémon als Gewinne zur Spielhalle gegeben hat. Unterhaltet Ihr Euch im Lager mit allen Angestellten, so erfahrt Ihr etwas über ein seltsames Poster in der Spielhalle. Was wohl so außergewöhnlich an diesem Poster ist? Schaut doch einmal selbst nach!

Bei dieser Gelegenheit könnt übrigens auch gleich Euer Glück an diversen Spielautomaten versuche



Wer ihm glaubt, wird selig...

F Das große Los?

Auf den ersten Blick sieht die Spielhalle harmlos aus. Die Besucher vergnügen sich an den Automaten und niemand scheint Ärger zu machen. Aber steht da nicht ein auffällig unauffällig wirkender Mann in der hinteren Ecke des Raumes? Worauf er dort wohl wartet? Fragt Ihn doch einfach einmal!

Falls Euch der Sinn aber mehr nach Spielen steht, dann könnt Ihr zuerst Euer Glück an den Spielautomaten versuchen.



Ist heute Euer Glückstag?



Porygons Körper besteht komplett aus Kristallen! Solch ein außergewöhnliches Erscheinungsbild ist sogar bei einem Pokémon eine Seltenheit. Porygon wird daher unter Sammlern mehr als graziöse Ergänzung der Pokémon-Sammlung gewertet.

G Gewinnschalter

Wenn Ihr in der Spielhalle das große Los gezogen und einige Spielmünzen gewonnen habt, könnt Ihr diese am Gewinnschalter gegen Pokémon und Sachpreise eintauschen. Hier erhaltet Ihr einige Pokémon, die Ihr nicht in freier Wildbahn fangen könnt. Auch die hier erhältlichen TM 23, TM 15 und TM 50 zählen zu den begehrtesten TM des Spieles – nicht ohne Grund! Früher oder später solltet Ihr also die Automaten in der Spielhalle ausprobieren, um diese Preise zu gewinnen. Um die Probleme in Prismania City zu lösen, müßt Ihr Euch aber auf jeden Fall in der Spielhalle umschauen.

GEWINNSCHALTER			
Rote Edition		Blaue Edition	
Abra	180	Abra	120
Piepi	500	Piepi	750
Nidorina	1.200	Nidorino	1.200
Dratini	2.800	Pinsir	2.500
Sichlor	5.500	Dratini	4.600
Porygon	9.999	Porygon	6.500
TM 23	3.300	TM 23	3.300
TM 15	5.500	TM 15	5.500
TM 50	7.700	TM 50	7.700

H Die Pokémon-Arena

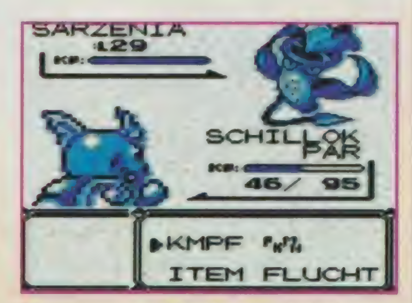
In Prismania City findet der aktionsreichste Teil der Städtetour nicht in der Pokémon-Arena, sondern in der Spielhalle statt. Haben Eure Pokémon bereits Level 30 erreicht, dann macht Euch auf und knöpft Erika, der Leiterin der örtlichen Pokémon-Arena, den Farborden ab. Seid Ihr noch nicht bereit für Erika und ihre Pflanzen-Pokémon, dann solltet Ihr Euch um das Team Rocket und dessen Machenschaften in der Spielhalle von Prismania City kümmern.

Arena-Leiterin

ERIKA

Erika, die Leiterin der Pokémon-Arena von Prismania City, und ihre Anhänger haben sich auf Kämpfe mit Pflanzen-Pokémon spezialisiert. Die beste Strategie für alle Duelle in der Arena besteht darin, daß Ihr Pokémon einsetzt, die den Element-Typen Käfer oder Feuer angehören.

Habt Ihr Erika und ihre Pokémon besiegt, erhaltet Ihr von ihr den Farborden und die TM 21 als Preis. Die TM 21 könnt Ihr einsetzen, um einem Eurer Pokémon die Megasauger-Attacke beizubringen. Sobald Ihr den Farborden in Eurem Besitz habt, gehorchen Euch alle Eure Pokémon bis Erfahrungslevel 50!



GEGNER	
Sarzenia	Level 29
Tangela	Level 24
Giflor	Level 29



PREISE


Farborden


TM 21



Risikospiel

Um die Spielautomaten bedienen zu können, benötigt Ihr spezielle Spielmünzen. Diese Münzen kauft Ihr beim Mann hinter der Theke in der Spielhalle. Das Problem ist: Er gibt sie Euch nur, wenn Ihr einen Münzkorb bei Euch habt. (Schaut im örtlichen Schnellrestaurant vorbei. Dort könnt Ihr einen glücklosen Spieler treffen, der Euch seinen Münzkorb überläßt.) Sprecht, sobald Ihr im Besitz des Münzkorbes seid, nochmals alle Spieler vor den Automaten an! Vielleicht schenken sie Euch ja etwas Startkapital. (Auch auf dem Boden könnt Ihr einige Münzen finden.)

Um zu spielen, stellt Ihr Euch einen freien Automaten und drü den A-Knopf. Bedenkt aber, daß E Gewinnchancen nicht sehr gut steh Vielleicht solltet Ihr die nötige Anz Spielmünzen, die Ihr für ein Pokém oder einen bestimmten Gegensta zahlen müßt, direkt an der The kaufen...

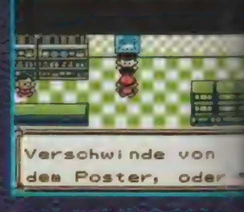
GEFÄHRLICHE SPIELHALLE

Aufgrund Eurer Neugierde seid Ihr direkt in eine großangelegte Operation des Team Rocket hineingeraten. Der seltsame Typ in der Spielhalle war nämlich in Wirklichkeit abkommandiert, um das Poster zu bewachen, hinter dem sich der Schalter zu einer Geheimtür befindet. Die Tür führt in ein recht vertrackt angelegtes, unterirdisches Labyrinth – das Hauptquartier des Team Rocket! Der Anführer der Bande, der mysteriöse Giovanni, erwartet Euch in seinem Hauptquartier. Er ist auch im Besitz des Silph Scopes, das Ihr benötigt, um das Geheimnis des Pokémon-Turms zu lüften. Laßt ihn also nicht entkommen!









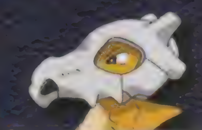
Ob dieser Mann wohl...



... etwas zu verbergen ha



Folgt ihm und seht selbst!





Verwirrende Transport-Felder

ITEMS	
1	Fluchtseil
2	Top-Trank
3	Nugget
4	TM 07
5	Mondstein
6	Supertrank
7	Sonderbonbon
8	TM 10
9	Liftöffner
10	TM 02
11	KP-Plus
12	Eisen
13	Silph Scope

In manchen Bereichen des Team Rocket-Hauptquartiers könnt Ihr nur mit Hilfe spezieller Bodenplatten weiterkommen. Es gibt zwei verschiedene Arten solcher Bodenplatten: Die Platten mit den Pfeilen schicken Euch, sobald Ihr sie betretet, entsprechend der Pfeilrichtung weiter. Ihr könnt erst anhalten, wenn Ihr eine der Stop-Bodenplatten erreicht. Mit ein bißchen Übung allerdings ist es kein Problem für Euch, dieses High-Tech-Labyrinth zu überwinden.

Schlagt Ihr einen falschen Weg ein, werdet Ihr meist wieder an der Ausgangsposition oder einer großen Kreuzung landen. Falls das geschieht, solltet Ihr einfach einen anderen Weg wählen und diesen ausprobieren!

Es gibt im Übrigen zwei solcher Labyrinthe in diesem Geheimversteck, erkundet daher auf jeden Fall alle Gänge – auch die Sackgassen! So erhaltet Ihr alle versteckten Gegenstände, die Ihr hier finden könnt.

 Vorwärts  Stop



Findet Euren Weg durch das Labyrinth...

Öffner gesucht!

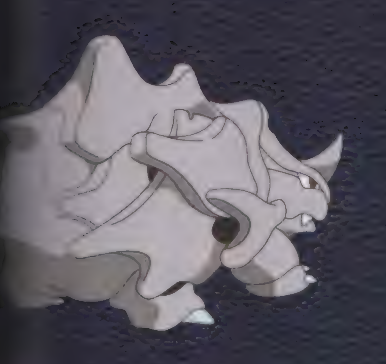


Um Giovanni in seinem Hauptquartier zu erreichen, benötigt Ihr einen Liftöffner. Dieser spezielle Gegenstand ist dazu da, den abgesperrten Bereich im vierten Untergeschoß zu erreichen. Da Ihr diesen nur mit Hilfe des Aufzugs betreten könnt, solltet Ihr Euch im Team Rocket-Hauptquartier genau umschauen. Folgt vom Eingang aus den Treppen A, B und C nach unten, um zum vierten Untergeschoß zu gelangen.

Sucht Euren Weg durch das Labyrinth und bezwingt den im oberen Raum wartenden Trainer. Sprecht den Anhänger des Team Rocket nochmals an, nachdem Ihr ihn besiegt habt – dann läßt er vor lauter Angst den Liftöffner zu Boden fallen!

Marschiert nun mit dem Liftöffner im Gepäck über die Treppen B und C zurück in das zweite Untergeschoß. Durchquert dort das Labyrinth und benutzt den Aufzug, um in das vierte Untergeschoß zu gelangen. Besiegt hier die beiden Trainer, die vor der Tür stehen, um zu Giovanni vordringen zu können. Habt Ihr ihn bezwungen, flüchtet er, vergißt jedoch bei seiner überhasteten Flucht das Silph Scope.

Nun könnt Ihr Euch zunächst um Erika und ihre Pokémon kümmern, um dann die Geheimnisse im Pokémon-Turm von Lavandia aufzudecken.





Der Liftöffner ermöglicht Euch...



...den Zutritt zum 4. Untergeschoß.



Rocket Terror

Im gesamten Hauptquartier halten sich – Giovanni nicht mitgezählt – insgesamt 11 Trainer auf. Die Erfahrungslevel ihrer Pokémon rangieren zwischen Level 17 und Level 22.

Nur Giovanni selbst führt stärkere Pokémon in den Kampf. Sein Angriffsteam besteht aus einem Rihorn mit Level 24, einem Onix mit Level 25 und einem Kangama mit Level 29. Ihr habt gegen diese Dickhäuter die besten Chancen, wenn Eure Angriffsformation aus Wasser- oder Pflanzen-Pokémon besteht. Ist der Erfahrungslevel Eurer Pokémon ähnlich dem von Giovannis Pokémon, solltet Ihr Euch auf einen langen Kampf einstellen!

Habt Ihr es jedoch geschafft, dieses gefährliche Trio zu besiegen, löst sich Giovanni in Rauch auf – nicht jedoch, ohne Euch fürchterliche Rache anzudrohen!

Er hinterläßt aber das begehrte Silph Scope, mit dem Ihr hoffentlich die Geheimnisse um den Pokémon-Turm lüften könnt!

Besiegt Giovanni, um...

...das Silph Scope zu erhalten.

DIE POKéMON-AKTE

Die längsten Pokémon

Garados wird häufig als das größte Pokémon bezeichnet. Wenn es aber rein um die Länge geht, reicht es nicht an Onix heran. Onix ist durchschnittlich unglaubliche 8,8 Meter lang! Das dritte im Bunde der längsten, lebenden Pokémon ist Dragonir mit einer durchschnittlichen Länge von mehr als 4 Metern. Dragonir ist aber nicht nur wegen seiner Größe so imposant, sondern auch wegen seiner schlanken Körperform und seiner noblen Erscheinung. Dragonir sieht auf jeden Fall eleganter aus als Onix oder Garados!

DER POKéMON-TURM

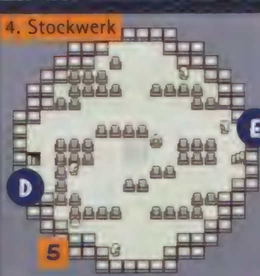
… Situation im Pokémon-Turm hat sich seit Eurem letzten … nicht gebessert: Der Turm wird immer noch von …lichen Geister-Pokémon heimgesucht. Nachdem Ihr aber endlich das … Scope besitzt, sollte es Euch möglich sein, jeden Geist zu erkennen und … auch zu besiegen. Das Silph Scope identifiziert automatisch alle Geister, … die Ihr trefft. Kämpft Euch den Weg ins oberste Stockwerk frei, wo … Euch erwartet!

NEBULAK	Häufig	Häufig
ALPOLLO	Selten	Selten
TRAGOSSO	Selten	Selten















ITEMS	
1	Fluchtseil
2	Aufwecker
3	Elixier
4	KP-Plus
5	Nugget
6	X-Treffer
7	Sonderbonbon

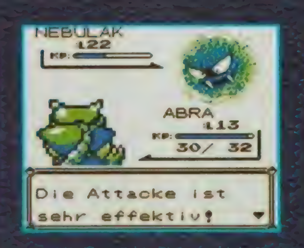
Das Silph Scope

Ohne das Silph Scope seid Ihr nicht in der Lage, die Geister im Pokémon-Turm zu erkennen und zu bekämpfen. Nachdem Ihr aber das Silph Scope besitzt, könnt Ihr diese Astralwesen identifizieren, bezwingen und sogar versuchen, sie für Eure Sammlung einzufangen. Haltet Euch dabei aber immer vor Augen, daß Geister-Pokémon gegen viele Spezial-Attacken immun sind!

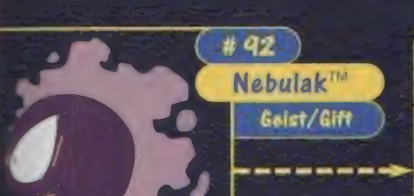
Die besten Chancen gegen Geister-Pokémon habt Ihr, wenn Euer Team aus Pokémon besteht, die der Elementkategorie Psycho zuzuordnen sind. Wenn Ihr eines der Geister-Pokémon fangen möchtet, solltet Ihr Superbälle anstatt herkömmlicher Pokébälle einsetzen, um Eure Chancen zu erhöhen.



Geister-Pokémon bekämpft Ihr…



…am besten mit Psycho-Pokémon!



92 Nebulak™ – Geist/Gift

…eister-Pokémon besitzen einen Vorteil gegen…ber Pokémon der meisten anderen Element…assen. Dies macht sie zu begehrten Trophäen! …kémon, die Nebulak gefährlich werden können, …nd unter anderem solche der Elementklasse Psycho.



93 Alpollo™ – Geist/Gift

Auch bei Alpollo handelt es sich um ein Pokémon, das die Elementklassen Geist und Gift in sich verbindet. Seine Traumfresser-Attacke erfüllt ihre Aufgabe sogar im doppelten Sinn: Sie bringt den Gegner dazu einzuschlafen und saugt ihm dann seine Energie ab.



94 Gengar™ – Geist/Gift

Die entwickelte Form von Alpollo heißt Gengar. Es kann im Gegensatz zu Nebulak und Alpollo nicht in freier Wildbahn gefangen werden. Eine Möglichkeit, Gengar Eurer Sammlung hinzuzufügen, besteht darin, es durch Tauschhandel mit Freunden zu erhalten.

#104
Tragosso™
Boden

Tragosso nutzt die Knochen anderer Pokémon, um sich daraus Waffen und Rüstungen anzufertigen. Im Kampf setzt es seine Keulen und Bumerangs mit ausgesprochen zerschmetternder Effizienz ein!

Schon wieder Gary!

Warum muß dieser Gary seine Nase immer in Eure Angelegenheiten stecken! Nehmt Euch in acht, denn diesmal hat er einige starke Pokémon in seinem Team. Seine Formation besteht aus einem Tauboga (Level 25), einem Garados (Level 23), einem Fukano (Level 22), einem Kadabra (Level 20) und jenem Pokémon, das er zu Anfang gewählt hat.

Aber selbst wenn Ihr diesen Kampf gegen Garys fünf Pokémon gewinnt, solltet Ihr weiter auf der Hut sein: Dieser Typ hat Euch nicht das letzte Mal genervt...



Gary nervt schon wiede

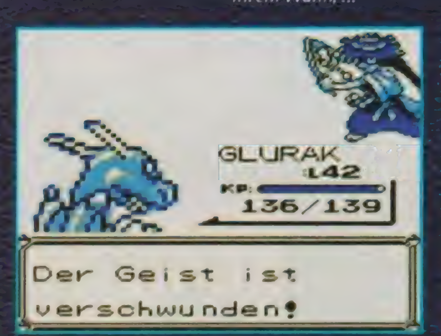
Vertreibt die Geister!

Im Pokémon-Turm treiben sich überall Trainer herum, die sich selbst als Exorzisten bezeichnen. Tatsächlich aber sind sie von einer seltsamen Macht besessen, und Ihr könnt diesen armen Seelen nur helfen, wenn Ihr sie in einem Pokémon-Kampf besiegt. Die meisten Exorzisten führen nur einen oder zwei Nebulak bei sich, bereitet Euch also auf Konfustrahl-Attacken vor. Sollte eines Eurer Pokémon dadurch verwirrt sein, müßt Ihr ein anderes Pokémon in den Kampf schicken.

Wenn Ihr dann das im Augenblick verwirrte Pokémon später zurück in den Kampf holt, ist die Verwirrung aufgehoben. Eine zeitraubende Angelegenheit, aber die einzige Chance...



Die Exorzisten heilt Ihr von ihrem Wahn, ...



...indem Ihr sie besiegt!

Das Licht des Leben

Die Anführerin der Exorzisten hat von allein geschafft, sich aus seltsamen Besessenheit zu befre Sie hat in der vierten Etage Pokémon-Turms eine Heilungsz angelegt, um Euch zu helfen und Fluch zu brechen, der über dem Tu liegt. Sobald Ihr dieses Gebiet bet tet, werden Eure Pokémon vollst dig geheilt. Ihr könnt diese Zone oft Ihr wollt benutzen, um E Pokémon für den Kampf zu stärk Macht also regen Gebrauch dav



Hier könnt Ihr Eure Pokémon kurieren.

Trotzdem danke ich Dir

Mr. Fuji dankt Euch...

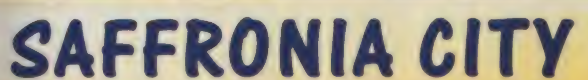


... und übergibt Euch die Pokéflöte.

Mr. Fuji und die Pokéflöte

Nachdem Ihr das Silph Scope besitzt, könnt Ihr den Geist, der für all den Spuk verantwortlich ist, identifizieren. Er wartet vor der Treppe F in der fünften Etage. Ihr könnt diesen Geist zwar nicht einfangen, sobald er jedoch verschwunden ist, wird der Weg zur sechsten Etage frei.

Im sechsten Stockwerk schließlich erwarten Euch drei Mitglieder des Team Rocket. Sie wurden von ihrem Anführer beauftragt, die Situation im Pokémon-Turm zu ihren Guns auszunutzen und dafür zu sorg daß alles auch so bleibt, wie ist. Nachdem Ihr die drei zu ihr Chef zurückgeschickt habt, errei Ihr endlich Mr. Fuji. Er erzählt Eu was sich zugetragen hat und beda sich für die Rettung. Zum D überreicht er Euch die Pokéfl Mit ihr könnt Ihr jedes schlafe Pokémon aufwecken!



SAFFRONIA CITY

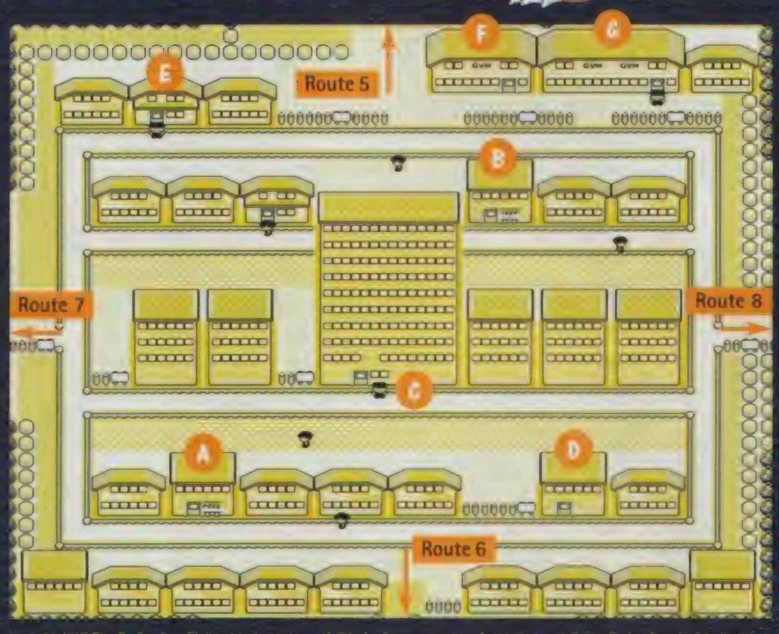
In Saffronia City befindet sich die Zentrale der Silph Co., Hersteller des wundersamen Silph Scope. Wie mag der Prototyp des Silph Scope nur Giovanni in die Hände gefallen sein? Arbeitet die Firma etwa mit dem Team Rocket zusammen? Was wird hier gespielt? Ihr seht: Jetzt ist es an der Zeit für etwas Industriespionage!



A Pokémon-Center

B Pokémon-Supermarkt

Pokémon-Supermarkt	
Superball	600
Top-Trank	1.500
Top-Schutz	700
Fluchtseil	550
Hyperheiler	600
Beleber	1.500



C Silph Co. Hauptquartier

Wenn es wirklich zutrifft, und die Silph Co. unterstützt das Team Rocket mit High Tech-Material, dann könnte dies Probleme für die ganze Welt bedeuten! Ihr müßt unbedingt herausfinden, was in dem Gebäude vor sich geht!

Zu Eurem Glück nimmt der Wachposten, der die Eingangstür der Zentrale bewachen soll, seine Aufgabe mittlerweile nicht mehr sehr ernst. Es sieht sogar so aus, als beabsichtige er, daß jemand das Haus betritt. Ist dies vielleicht eine Falle? Oder hofft er insgeheim darauf, daß Ihr den eingeschlossenen Personen vielleicht helfen könnt? Die Antwort auf diese Frage liegt im Innern des Gebäudes – macht Euch also auf den Weg, das Rätsel zu lösen!



Die vormals aufmerksame Wache...



...gibt Euch nun eine Chance, ...

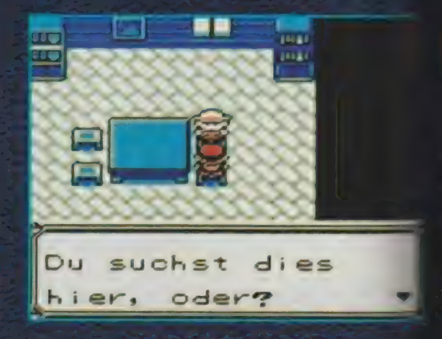


...das ominöse Gebäude zu betreten!

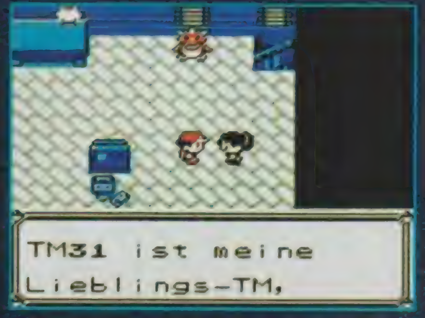
D Mr. Psycho

In diesem Haus lebt ein Mann, der sich selbst Mr. Psycho nennt. Er behauptet, die Gedanken aller Personen lesen zu können, die seine Wohnung betreten. Wenn Ihr ihn besucht, dann versucht doch, an eine TM zu denken – z.B. die TM 29! Vielleicht sind seine Fähigkeiten ja der Grund, warum Mr. Psycho aus der „Verbindung der psychisch Begabten" herausgeworfen wurde? Das kann Euch aber egal sein, denn immerhin habt Ihr eine kostenlose TM 29 erhalten!

Mit Hilfe der TM könnt Ihr einem Eurer Pokémon die Psychokinese-Attacke, eine der stärksten Attacken des Spiels, beibringen. Wählt also gut aus, welches Pokémon sie erlernen soll.



Hier erhaltet Ihr die TM 29!



Von der Nachahmerin erhaltet Ihr die TM 31.

E Die kleine Nachahmerin

Das kleine Mädchen im oberen Stockwerk dieses Hauses liebt es, andere Menschen zu imitieren. Sie wiederholt alles, was Ihr zu ihr sagt – es scheint schier unmöglich, eine normale Unterhaltung mit ihr zu führen.

Doch es gibt eine Möglichke[it]: Schenkt der Kleinen eine Poképupp[e]. Habt Ihr sie nicht bei Euch, da[nn] eilt zum Kaufhaus von Prismania C[ity] und kauft dort eine. Überreicht [Ihr] der kleinen Nachahmerin die Poképuppe, so schenkt sie Euch im Gegenzug die TM 31!

F Karate Dojo

Saffronia City ist die einzige Stadt, in der es nicht nur eine, sondern gleich zwei Pokémon-Arenen gibt. Bei der einen handelt es sich um die offizielle Arena der Pokémon-Liga. Die andere ist ein sogenanntes Dojo, dessen Trainer sich nur auf Kampf-Pokémon spezialisiert haben. Der Arenaleiter des Dojo ist landesweit als Karatemeister bekannt.

Außer ihm erwarten Euch in der Arena noch vier Trainer mit ihren Kampf-Pokémon. Gelingt es Euch, die Schwarzgurte und den Karatemeister zu bezwingen, habt Ihr als Preis die Wahl zwischen zwei sehr seltenen Kampf-Pokémon: Kicklee oder Nockchan. Da keines dieser beiden Pokémon in freier Wildbahn zu finden ist, solltet Ihr Eure Entscheidung gut überlegen!



Besiegt den Karatemeister, um eines der legendären Kampf-Pokémon zu erhalten!



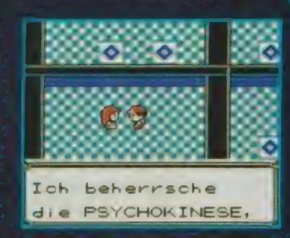
Kicklee ist bekannt für seine gefährlichen Tritte. Im Kampf wird es zuerst seine Angriffswerte mit Hilfe der Meditations-Fähigkeit steigern, um dann mit einer großen Anzahl von Tritten auf den Gegner einzuhämmern. Kicklee verläßt sich im Kampf hauptsächlich auf Beinarbeit!



Nockchan ist das genaue Gegenstück zu Kicklee: Es benutzt im Kampf vorzugsweise seine Fäuste und deckt den Gegner mit nahezu unglaublichen Schlagkombinationen ein. Nockchan kann sie derart schnell ausführen, daß man die Fäuste nur noch schattenhaft in der Luft erkennt!



Teleporter Labyrinth



Betretet immer die Bodenplatte über oder unter Euch, ...

...um die Arena-Leiterin Sabrina zu erreichen.

Die Pokémon-Arena von Saffronia besteht aus acht kleinen Kammern. Die einzelnen Kammern sind nicht durch Türen oder Gänge, sondern durch Warpfelder miteinander verbunden. Betretet Ihr die Platte im Eingangsraum, werdet Ihr direkt in die erste Kammer teleportiert.

In dieser Kammer findet Ihr vier weitere Transporter-Bodenplatten, die symmetrisch angeordnet sind. Betretet die Bodenplatte über Euch, um in die nächste Kammer transportiert zu werden. In den folgenden Kammern müßt Ihr stets auf die Bodenplatte über oder unter Euch treten, um in den nächsten Raum zu gelangen.

Benutzt besser nicht die Platten links oder rechts von Euch, da Euch diese immer nur zurückteleportieren! Wenn Ihr Euren Weg durch das Labyrinth gefunden habt, erwartet Euch in der zentralen Kammer die Arena-Leiterin Sabrina mit ihren Psycho-Pokémon.

Schaut der Gefahr ins Auge!

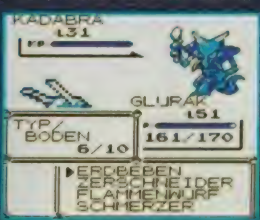
Wie Ihr ja bereits wißt, könnt Ihr Trainer-Kämpfen aus dem Weg gehen, indem Ihr außerhalb ihrer Sichtlinie bleibt. Aber in der aktuellen Situation ist dieses Vorgehen nicht empfehlenswert, da Ihr bald auf sehr starke Gegner treffen werdet. Um die Kämpfe zu meistern, benötigen Eure Pokémon dringend Erfahrung!

Bedenkt auch, daß die in der Arena anwesenden Trainer Euch nicht mehr bekämpfen, wenn Ihr Sabrina besiegt habt! Versucht also, alle Trainer zu bezwingen, bevor Ihr Euch dem Duell mit der Leiterin stellt.

Die Pokémon der anwesenden Trainer liegen zwischen Level 30 und Level 40, stellt Euch also auf harte Kämpfe ein!



Die Trainer erwarten Euch...



...mit ihren Psycho-Pokémon.

Arena-Leiterin

SABRINA

Sabrina führt Pokémon der Elementkategorie Psycho in den Kampf. Diese Pokémon verfügen über mächtige Attacken, die Euren Pokémon nicht nur Energie rauben, sondern sie obendrein verwirren.

Wie Ihr noch aufgrund der Erfahrungen aus dem Pokémon-Turm wißt, neigen verwirrte Pokémon dazu, sich selbst Schaden zuzufügen. Um dies zu vermeiden, solltet Ihr, sobald eines Eurer Pokémon verwirrt ist, zwischen den Pokémon wechseln. Stellt Euch also auf einen ausgedehnten Kampf ein und haltet auch ein paar Heiltränke bereit, um Eure Pokémon wieder zu stärken.

Habt Ihr Sabrina und ihre Psycho-Pokémon bezwungen, erhaltet Ihr zum Beweis den Sumpforden und als Siegprämie die TM 46. Sobald Ihr den Sumpforden besitzt, gehorchen Euch alle Pokémon bis Erfahrungslevel 70! (Pokémon höheren Levels ignorieren Eure Befehle.)

Mit Hilfe der TM 46 könnt Ihr einem Eurer Pokémon die Psywelle beibringen. Diese Attacke teilt desto mehr Schaden aus, je höher der Level des Angreifers ist!

Warte! Nimm noch diese TM von mir!

GEGNER

Kadabra Level 38	Omot Level 38
Pantimos Level 37	Simsala Level 43

PREISE



Sumpforden

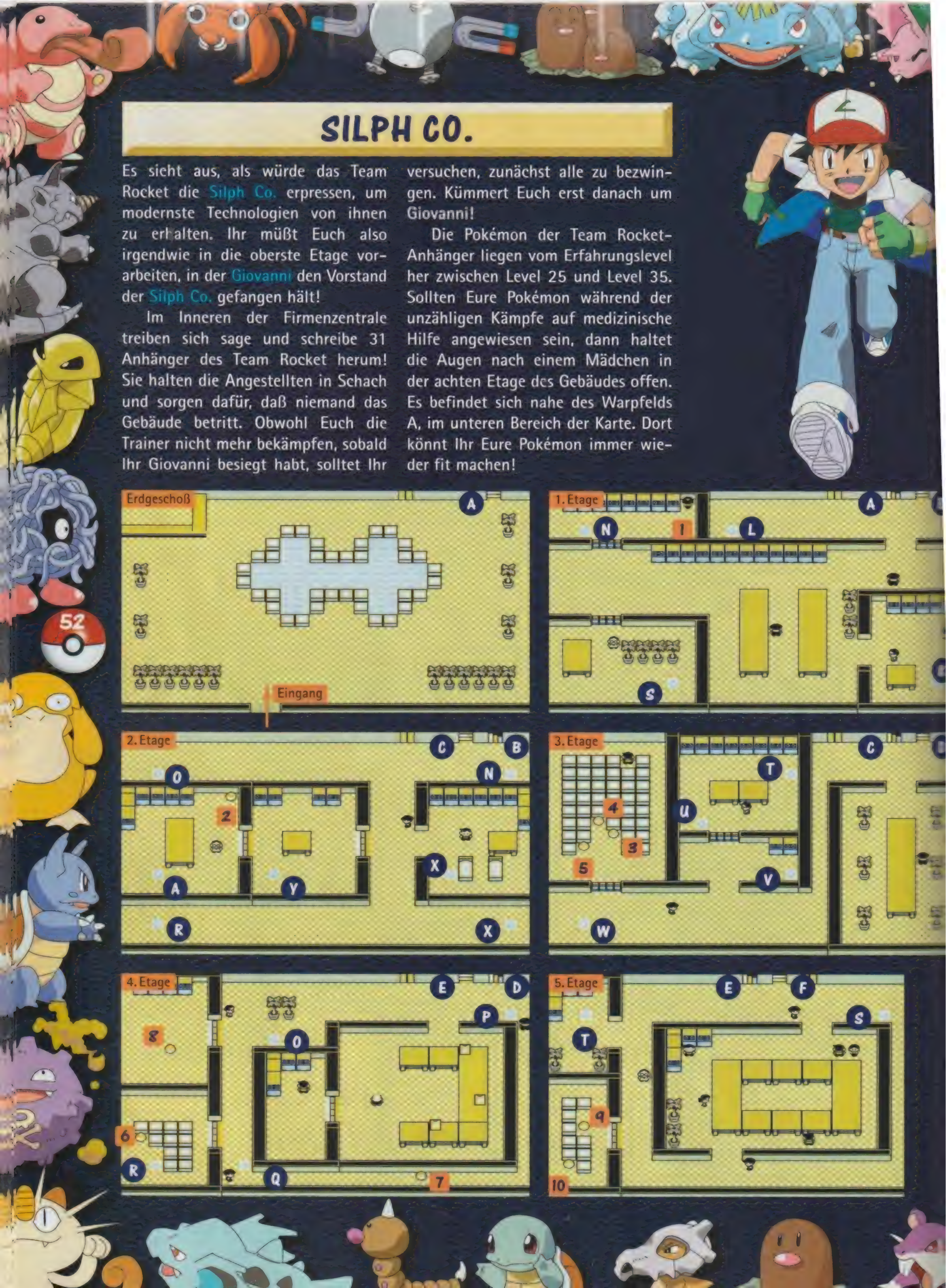

TM 46

SILPH CO.

Es sieht aus, als würde das Team Rocket die Silph Co. erpressen, um modernste Technologien von ihnen zu erhalten. Ihr müßt Euch also irgendwie in die oberste Etage vorarbeiten, in der Giovanni den Vorstand der Silph Co. gefangen hält!

Im Inneren der Firmenzentrale treiben sich sage und schreibe 31 Anhänger des Team Rocket herum! Sie halten die Angestellten in Schach und sorgen dafür, daß niemand das Gebäude betritt. Obwohl Euch die Trainer nicht mehr bekämpfen, sobald Ihr Giovanni besiegt habt, solltet Ihr versuchen, zunächst alle zu bezwingen. Kümmert Euch erst danach um Giovanni!

Die Pokémon der Team Rocket-Anhänger liegen vom Erfahrungslevel her zwischen Level 25 und Level 35. Sollten Eure Pokémon während der unzähligen Kämpfe auf medizinische Hilfe angewiesen sein, dann haltet die Augen nach einem Mädchen in der achten Etage des Gebäudes offen. Es befindet sich nahe des Warpfelds A, im unteren Bereich der Karte. Dort könnt Ihr Eure Pokémon immer wieder fit machen!



leporter-Wahnsinn

ds Eure Pokémon noch Kampfer-
ung benötigen, solltet Ihr keines-
ls zögern und jeden Anhänger
s Team Rocket besiegen, bevor Ihr
gen Giovanni selbst vorgeht.

Geht es Euch aber eher darum, e Angelegenheit schnellstmöglich beenden, dann orientiert Euch and der Karte, um den kürzesten eg in den zehnten Stock finden.

Der schnellste Weg zum Ziel eht darin, daß Ihr zuerst in die te Etage eilt und dort den öffner einsammelt. Mit diesem Schlüssel könnt Ihr jede automatisierte Tür in der Silph Co.-Zentrale öffnen. Geht mit dem Öffner im Gepäck zurück in die zweite Etage, öffnet dort die automatische Tür und benutzt den Teleporter Y. Diese Bodenplatte transportiert Euch in die sechste Etage. Dort könnt Ihr die Bodenplatte Z benutzen, um zum Büro des Geschäftsführers der Silph Co. zu



Holt Euch den Türöffner,



...um die automatisierten Türen zu öffnen...



...und so Giovanni zu erreichen.

TM 36
Top-Trank
3 Fluchtseil
Top-Beleber
Hyperheiler
TM 09
7 Türöffner
Protein
KP-Plus
Kalzium
2 TM 03
Sonderbonbon
Karbon



Spione unter sich

Gary beobachtet Euch nun schon seit geraumer Zeit. Immer wieder versucht er, Euch anzugreifen, wenn Ihr es am wenigsten erwartet. Obwohl Ihr ihm bis jetzt jedesmal Paroli bieten konntet, hat er noch nicht aufgegeben. Sogar innerhalb des Firmengebäudes der Silph Co. läßt Gary nicht locker!

Sobald Ihr den Raum mit der Bodenplatte Y erreicht, kommt er auf Euch zu und fordert Euch zum Kampf heraus. Seine Pokémon sind diesmal wesentlich besser trainiert und liegen, was den Level betrifft, zwischen 35 und 40. Diesmal führt er einen Tauboss, einen Fukano, einen Simsala, das Pokémon, das er anfangs gewählt hat, und ein weiteres, zufällig ausgewähltes Pokémon in den Kampf. Bezwingt Ihr Gary, trottet er davon und protzt, daß er beabsichtige, die Top Vier herauszufordern. (Bei diesen Top Vier handelt es sich um die vier angesehensten Trainer der Pokémon-Liga!) Ihr könnt sicher sein, daß auch dies nicht das letzte Mal war, daß Ihr Gary gesehen habt...

Nachdem Gary verschwunden ist, solltet Ihr Euch mit dem Angestellten im Raum unterhalten. Er schenkt Euch aus Dankbarkeit für seine Befreiung und als Lohn für Euren Mut ein Pokémon namens Lapras.

...als Lohn ein Lapras!

Lapras wird aufgrund seiner Größe häufig als Transportmittel eingesetzt, um Wasserflächen zu überqueren. Es ist sehr zutraulich, außerst intelligent und eines jener Pokémon, die Ihr nicht in freier Wildbahn finden könnt.

Besiegt Giovanni und erhaltet...

Giovanni und der Meisterball

Nachdem Ihr die Pläne des Tea Rocket in Prismania City verei habt, hat Giovanni sein Hauptqua tier nach Saffronia City verle Schlecht für ihn, daß Ihr so schn wieder zurückgekehrt seid, um a seine neuesten Absichten bereits Keim zu ersticken. Giovanni pla den Vorstand der Silph Co. zu e pressen, um die Konstruktionspla des Meisterballs in die Hände bekommen. Mit diesem Ball wäre ihm möglich, jedes Pokémon hundertprozentiger Sicherheit einz fangen! Giovannis Team besteht a einem Nidorino mit Level 35, eine Rihorn mit Level 40, einem Kanga mit Level 43 und einem Nidoque mit Level 44.

Gelingt es Euch, Giovannis Pok mon zu besiegen, erhaltet Ihr vo Vorstand der Silph Co. den Proto typen des Meisterballs!

ROUTE 12

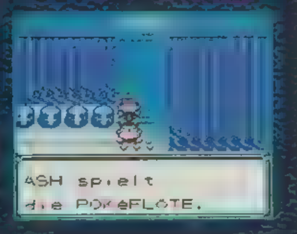
…chdem es Euch gelungen ist, Saffronia City und die Silph Co. vom …am Rocket zu befreien, seid Ihr wahrscheinlich reif für einen ausge……nten Urlaub! Es heißt, daß südlich von Lavandia auf Route 12 die Wasser-Pokémon …f beißen – schnappt Euch also Eure Angel und verlaßt Lavandia nach Süden. Auf …esem Weg werdet Ihr auf Relaxo treffen. Ihr könnt es mit Hilfe der Pokeflöte auf…ecken und dann versuchen, es zu fangen oder zu bezwingen. Obwohl Ihr nicht allen …inerkämpfen auf dieser Strecke aus dem Weg gehen könnt, wird dieser Marsch längst …cht so anstrengend wie die bisherigen.



Wohlklingende Musik

…e Pokeflöte, die Ihr von Mr. Fuji erhalten habt, hat die Macht, alle schlafenden …kémon aufzuwecken. Den Weg über die Route 12 versperrt das schlafende Pokémon …axo. Mit Hilfe der Pokeflöte scheucht Ihr es von seinem …bequemen Schlafplatz auf, worüber es jedoch nicht sehr …cklich ist.

Wenn Relaxo Euch angreift, könnt Ihr versuchen, es für …re Sammlung zu fangen. Da Ihr im gesamten Spiel nur …eimal die Chance dazu habt, solltet Ihr vor diesem Kampf …en Spielstand abspeichern, um es gegebenenfalls erneut zu …rsuchen. Sobald die Straße frei ist, könnt Ihr Euren Weg …ch Süden zur [illegible] fortsetzen.



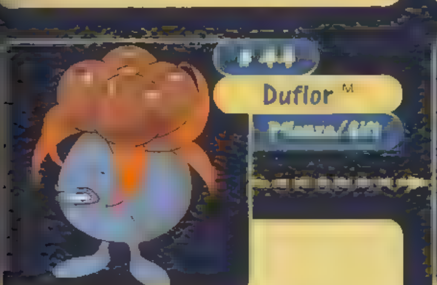
Mit der Pokeflöte weckt Ihr Relaxo.



… habt zwei Möglichkeiten, Eurer Sammlung Tauboga hinzuzufügen: Die eine besteht darin, … in freier Wildbahn zu fangen, die andere …n, daß Ihr Taubsi trainiert, bis es Erfahrungs…vel 18 erreicht hat.



Pokémon der Elementklasse Flug zählen zu den natürlichen Feinden der Käfer-Pokémon (z.B. Bluzuk). Tauboss könnt Ihr in freier Wildbahn nicht finden. Trainiert Tauboga daher solange, bis es Level 36 erreicht.



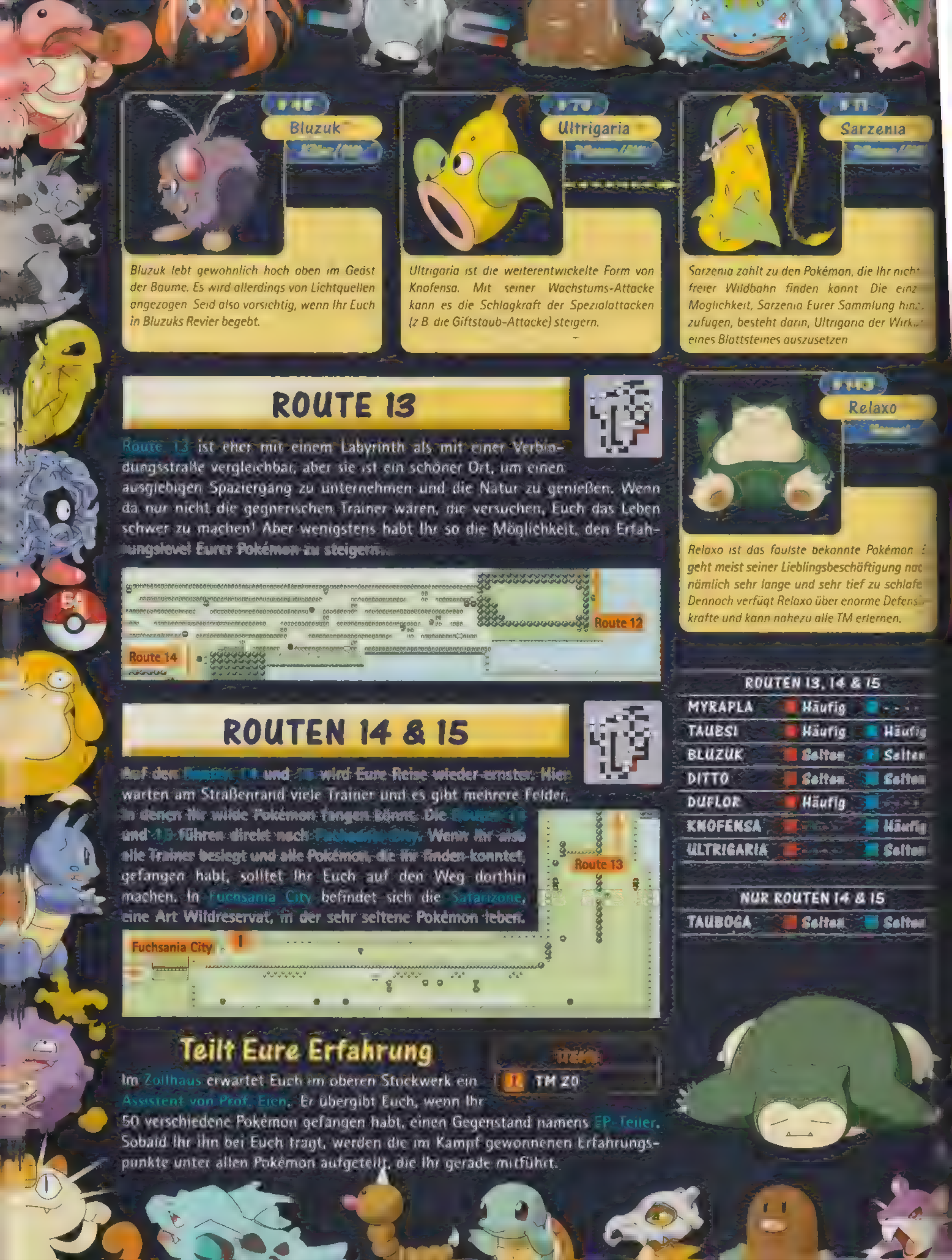
Wie die meisten anderen Pflanzen-Pokémon, kann sich auch Duflor kaum bewegen. Da es sich aber zum Angreifen nicht bewegen muß, sondern sich voll auf seine Pflanzen-Attacken verläßt, ist dies auch nicht nötig...



Duflor und Giflor sind Pokémon, die sich im Kampf völlig auf ihre Pflanzen-Attacken verlassen. Daher wirken sich Angriffe, die sie paralysieren und dadurch bewegungsunfähig machen sollen, nicht negativ auf die Kampfkraft aus



Pokémon	Rot	Blau
MYRAPLA	Häufig	
TAUBSI	Häufig	Häufig
BLUZUK	Selten	
DUFLOR	Selten	
KNOFENSA		Häufig
ULTRIGARIA		Selten



Bluzuk

Bluzuk lebt gewohnlich hoch oben im Geäst der Baume. Es wird allerdings von Lichtquellen angezogen Seid also vorsichtig, wenn Ihr Euch in Bluzuks Revier begebt.

Ultrigaria

Ultrigaria ist die weiterentwickelte Form von Knofensa. Mit seiner Wachstums-Attacke kann es die Schlagkraft der Spezialattacken (z B. die Giftstaub-Attacke) steigern.

Sarzenia

Sarzenia zahlt zu den Pokémon, die Ihr nicht freier Wildbahn finden konnt Die einz Moglichkeit, Sarzenia Eurer Sammlung hinz zufugen, besteht darin, Ultrigaria der Wirk eines Blattsteines auszusetzen

ROUTE 13

Route 13 ist eher mit einem Labyrinth als mit einer Verbindungsstraße vergleichbar, aber sie ist ein schöner Ort, um einen ausgiebigen Spaziergang zu unternehmen und die Natur zu genießen. Wenn da nur nicht die gegnerischen Trainer wären, die versuchen, Euch das Leben schwer zu machen! Aber wenigstens habt Ihr so die Möglichkeit, den Erfahrungslevel Eurer Pokémon zu steigern.

Relaxo

Relaxo ist das faulste bekannte Pokémon geht meist seiner Lieblingsbeschäftigung nac nämlich sehr lange und sehr tief zu schlafe Dennoch verfügt Relaxo über enorme Defens krafte und kann nahezu alle TM erlernen.

ROUTEN 14 & 15

Auf den Routen 14 und 15 wird Eure Reise wieder ernster. Hier warten am Straßenrand viele Trainer und es gibt mehrere Felder, in denen Ihr wilde Pokémon fangen könnt. Die Routen 14 und 15 führen direkt nach Fuchsania City. Wenn Ihr also alle Trainer besiegt und alle Pokémon, die Ihr finden konntet, gefangen habt, solltet Ihr Euch auf den Weg dorthin machen. In Fuchsania City befindet sich die Safarizone, eine Art Wildreservat, in der sehr seltene Pokémon leben.

ROUTEN 13, 14 & 15		
MYRAPLA	Häufig	- - -
TAUBSI	Häufig	Häufig
BLUZUK	Selten	Selten
DITTO	Selten	Selten
DUFLOR	Häufig	- - -
KNOFENSA	- - -	Häufig
ULTRIGARIA	- - -	Selten

NUR ROUTEN 14 & 15		
TAUBOGA	Selten	Selten

Teilt Eure Erfahrung

Im Zollhaus erwartet Euch im oberen Stockwerk ein Assistent von Prof. Eich. Er übergibt Euch, wenn Ihr 50 verschiedene Pokémon gefangen habt, einen Gegenstand namens EP-Teiler. Sobald Ihr ihn bei Euch tragt, werden die im Kampf gewonnenen Erfahrungspunkte unter allen Pokémon aufgeteilt, die Ihr gerade mitführt.

ITEMS	
1	TM 20

FUCHSANIA CITY

…s Team Rocket muß sich immer noch von dem Rückschlag …olen, den Ihr ihm in Saffronia City bereitet habt. Dies gibt …n aber die Chance, Euch wieder auf Eure eigentliche Aufgabe zu konzen…eren: der weltbeste Pokémon-Trainer zu werden! Wie wäre es daher jetzt … einem Besuch im Safaripark von Fuchsania City?

Pokémon-Center

Pokémon-Supermarkt

Pokémon-Supermarkt	
Hyperball	1.200
Superball	600
Supertrank	700
Beleber	1.500
Hyperheiler	600
Superschutz	500

C Fischzucht

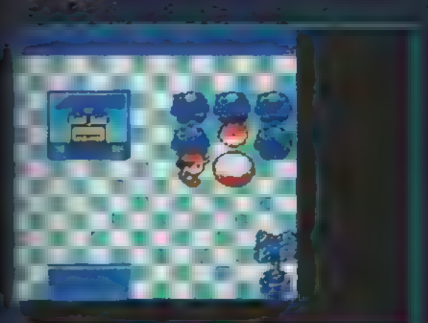
… diesem Haus lebt der ältere Bruder des Profi…ers aus Orania City. Sprecht ihn an, denn er …nkt Euch die Profiangel. Geht dann zum Teich …ter dem Haus und schaut mal, was Ihr an Land …chen könnt!

Zahnlos

… diesem Haus lebt der Wärter der Safari-Zone. Er … seine Zähne irgendwo in der Safari-Zone ver…ren, deshalb kann ihn niemand verstehen. Wenn … ihm sein Gebiß wiederbringt, wird er Euch aus …nkbarkeit die VM 04 schenken. Mit dieser VM … es möglich, Euren Pokémon die Fähigkeit Stärke …zubringen!

E Ninja Alptraum

… Trainer der Pokémon-Arena von …chsania City stammen aus einem …ten Ninja-Geschlecht. Sie setzen im …mpf hauptsächlich Pokémon ein, … über Gift- und Schlafattacken …rfügen.

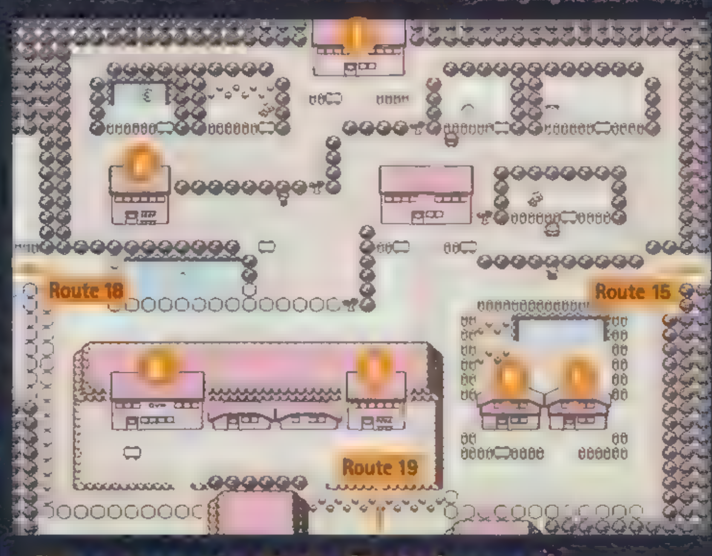


Diesen Fels könnt Ihr erst verschieben, wenn Ihr die VM 04 (Stärke) besitzt!

F Auf Safari

Bei der Safari-Zone handelt es sich um einen Vergnügungspark für Pokémon-Trainer. Trainer, die wie Ihr Orden der Pokémon-Liga besitzen, können am Eingang spezielle Safaribälle und Pokémon-Köder kaufen, um in diesem Gebiet seltene Pokémon zu fangen. Fangt so viele Pokemon wie Ihr möchtet, achtet aber auf das vorgegebene Zeitlimit!





Eine versteckte Belohnung

Wenn Ihr das geheime Haus im Gebiet 3 der Safari-Zone gefunden habt und es betretet, erhaltet Ihr zur Belohnung die VM 03. Mit ihr könnt Ihr Euren Wasser-Pokémon die Fähigkeit Surfer beibringen. Sie ermöglicht es Euch, große Wasserflächen auf einem Pokémon reitend zu überqueren. Auf diese Weise erreicht Ihr endlich das Kraftwerk und den alten Mann auf der anderen Seite des Sees in Prismania City!





KOGA

Koga, der Ninjameister, wartet im Zentrum der Pokémon-Arena auf Euch, umgeben von „unsichtbaren" Wänden und einer Gruppe von Trainern. Sein Pokémon-Team besteht aus zwei Smogon, einem Sleimok und einem Smogmog.

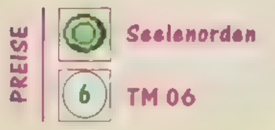
Um die besten Chancen in diesem Kampf zu haben, solltet Ihr Pokémon der Elementklasse Erde oder Psycho in den Kampf führen. Gelingt es Euch, dieses giftsprühende Quartett zu besiegen, erhaltet Ihr den Seelenorden und als Prämie die TM 06. Mit dem Seelenorden steigen die Verteidigungswerte Eurer Pokémon!







GEGNER	
Smogon	Level 37
Sleimok	Level 39
Smogon	Level 37
Smogmog	Level 43



PREISE
Seelenorden
TM 06



Parasek vereinigt die beiden Elementklassen Käfer und Pflanze in sich. Dieses Pokémon hä sich am liebsten in feuchten, dunklen Gebiete auf.



Kangamas tragen ihre Jungen immer in einem Beutel bei sich, sogar während eines Kampfe Dadurch wird ein Kangama aber keineswe zaghafter, sondern der Beschützerinstinkt ve stärkt seinen Kampfwillen noch mehr.

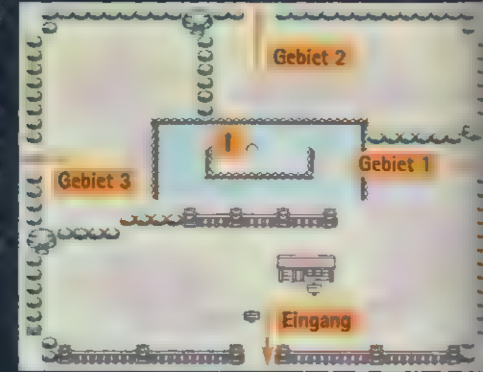
NIDORAN ♂	Häufig	Selten
NIDORINO	Selten	Selten
NIDORAN ♀	Selten	Häufig
NIDORINA	Selten	Selten
RIHORN	Häufig	Häufig
BLUZUK	Selten	Selten
OWEI	Häufig	Häufig
PARASEK	Selten	Selten
SICHLOR	Selten	
PINSIR		Selten
CHANEIRA	Selten	Selten

DIE SAFARI-ZONE

Wenn Ihr am Eingang der Safari-Zone den Eintritt bezahlt habt, erhaltet Ihr an der Kasse 30 Safaribälle und eine unbegrenzte Menge Pokémon-Köder. Ihr dürft nun für begrenzte Zeit auf Pokémon-Safari gehen!

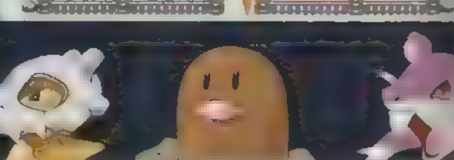
Sobald Ihr in der Safari-Zone einem wilden Pokémon begegnet, könnt Ihr versuchen, es mit einem Safariball einzufangen. Im Park finden keine Kämpfe statt, da es nicht erlaubt ist, eigene Pokémon mitzunehmen. Um die Pokémon schneller einzufangen, solltet Ihr hier Köder auslegen oder sie mit Steinen bewerfen.

Sobald das Zeitlimit abgelaufen ist, werdet Ihr wieder zum Eingang der Safari-Zone teleportiert.











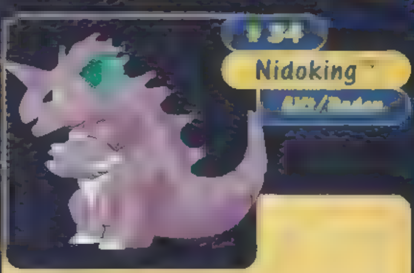
#32 Nidoran♂

…ans Ohren richten sich auf, sobald es … vermutet. Die bedrohlichen Stacheln … ahnen, daß es sich hier um ein äußerst …es Pokémon handelt!



#33 Nidorino

Nidorino ist ein aggressives Pokémon. Es greift bei der kleinsten Provokation an und setzt im Kampf oft die Energiefokus-Attacke ein, um die Angriffskraft zu steigern. Allerdings vergeht eine Weile, bis es diese Attacke einsetzen kann.



#34 Nidoking

Nidoking ist ein in der Tat beeindruckendes Pokémon und duldet kein anderes Pokémon in seinem Territorium. Es fängt und erdrückt seine Opfer mit Leichtigkeit und ist unglaublich gefährlich.



#29 Nidoran♀

… Stacheln der weiblichen Nidorans sind …er als die der männlichen, aber nicht …er giftig!



#31 Nidoqueen

Ein Nidoqueen ist trotz des massiven Körpers in der Lage, sich überraschend schnell zu bewegen. Die Rutenschlag-Attacke führt es so blitzartig aus, daß sie für die meisten Gegner völlig überraschend kommt.





NIDORAN ♂	Häufig	Selten
NIDORINO	Selten	Selten
NIDORAN ♀	Selten	Häufig
NIDORINA	Selten	Selten
DODU	Häufig	Häufig
PARAS	Häufig	Häufig
PARASEK	Selten	Selten
OWEI	Häufig	Häufig
KANGAMA	Selten	Selten
SICHLOR	Selten	
PINSIR		Selten



#84 Dodu

…bwohl es sich bei Dodu um ein Flug-Pokémon …andelt, kann es nicht fliegen. Es ist aber in der Lage, über einen längeren Zeitraum hin… sehr schnell zu rennen.



#49 Omot

Omot verfügt zwar kaum über Angriffe, die körperlichen Schaden zufügen, aber es kann eine Vielzahl statusverändernder Attacken einsetzen (z.B. die Schlafpuder-Attacke oder die Giftpuder-Attacke).



#111 Rihorn

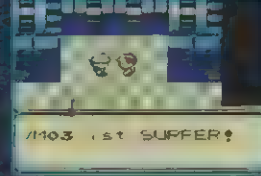
…ihorns Knochen sind, verglichen mit denen …es Menschen, ungefähr tausendmal schwe… Diese Tatsache erklärt die unglaubliche Stärke und Ausdauer eines Rihorn.

Findet das geheime Haus!

In der Safari-Zone wird gerade ein Gewinnspiel veranstaltet: Wer das geheime Haus findet, erhält dort als Geschenk die VM 03, mit der man seinen Pokémon die Fähigkeit Surfer beibringen kann. Das Haus befindet sich im Gebiet 3 der Safari-Zone. Wollt Ihr diesen Bezirk erreichen, müßt Ihr im Gebiet 2 den Ausgang unten links benutzen.

Habt Ihr bereits VM 03 erhalten, ist es Euch möglich, über den See in südlicher Richtung abzukürzen.









Dieses wegen seiner Seltenheit sehr begehrte Pokemon ist zwar kein exzellenter Kampfer, bringt seinem Trainer jedoch mehr Gluck in den Duellen.



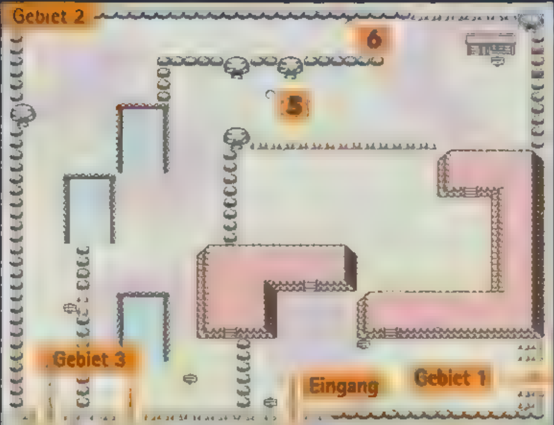
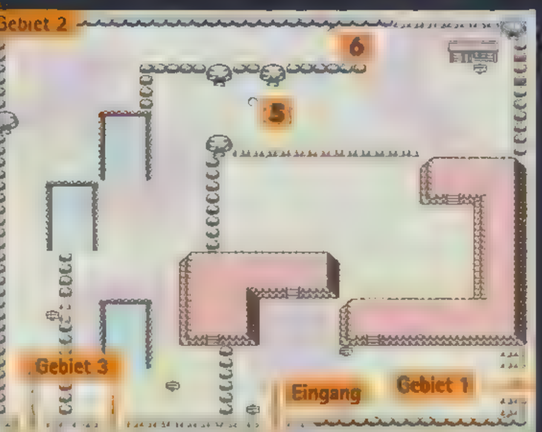
Diese Pokémon tauchen stets in regelrechten Horden auf. Auf diese Weise umzingeln sie ihre Gegner blitzschnell und greifen sie an. Mit Hilfe eines Blattsteins entwickelt sich Owei zum zweibeinigen Kokowei.



Kokoweis Beine sind eigentlich ungeeignet f... den Kampf. Daher wirkt es etwas unbehol... Durch die Entwicklung zu Kokowei erl... Owei jedoch die Fähigkeit, seinen Gegner ... zu fünfmal hintereinander anzugreifen.

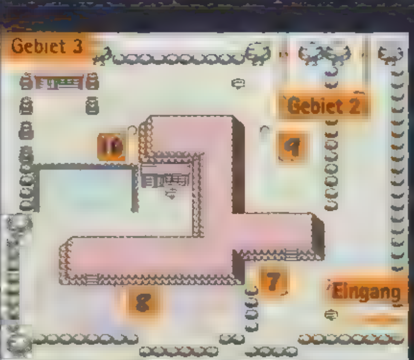


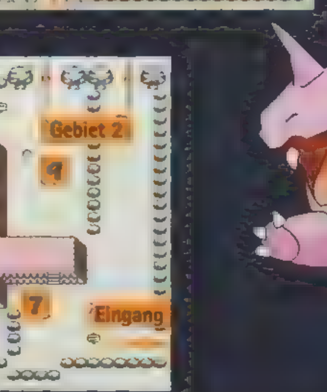
NIDORAN ♂	Häufig	Selten
NIDORINO	Selten	Selten
NIDORAN ♀	Selten	Häufig
NIDORINA	Selten	Selten
RIHORN	Häufig	Häufig
PARAS	Häufig	Häufig
OMOT	Häufig	Häufig
OWEI	Häufig	Häufig
TAUROS	Selten	Selten
CHANEIRA	Selten	Selten

Items	
1	TM 37
2	Top-Trank
3	Top-Genesung
4	Karbon
5	TM 40
6	Protein
7	Top-Beleber
8	Top-Trank
9	Goldzähne
10	TM 32

NIDORAN ♂	Häufig	Selten
NIDORINO	Selten	Selten
NIDORAN ♀	Selten	Häufig
NIDORINA	Selten	Selten
DODU	Häufig	Häufig
BLUZUK	Selten	Selten
OMOT	Häufig	Häufig
OWEI	Häufig	Häufig
TAUROS	Selten	Selten
KANGAMA	Selten	Selten







Bei diesem furchteinflößenden Pokémon handelt es sich um ein Kafer-Pokemon, dessen messerscharfe, sichelahnliche Schneiden an den Armen seine Treffer noch wirkungsvoller werden lassen.



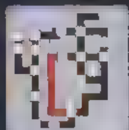
Pinsir konnt Ihr nur fangen wenn Ihr die Blaue Edition des Spiels besitzt – ansonsten mußt Ihr tauschen! Dieses Käfer-Pokémon verläßt sich im Kampf hauptsächlich auf seine unglaubliche Stärke sowie die furchteinflößende und für den Gegner schmerzhafte Zange auf seinem Kopf.



Tauros ist ein ausgesprochen kräftiges, se... gefährliches Pokémon. Sein Temperament ... seine Willensstärke könnten im Kampf sog... geübte Trainer überfordern.

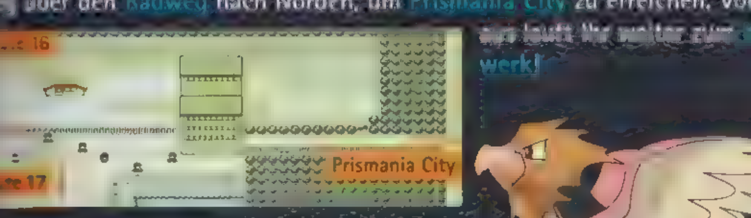


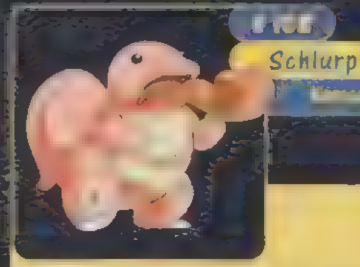
ROUTEN 16, 17 & 18



[illegible] diesen Routen handelt es sich um Straßen für Zweiräder, [illegible] ob motorisiert oder mit Muskelkraft betrieben. Daher [illegible]det Ihr hier auch auf viele Fahrrad- und Motorradfahrer treffen, die mit [illegible] Pokémon auf vorbeiziehende Trainer warten. Kämpft Euch den langen [illegible] über den Radweg nach Norden, um Prismania City zu erreichen. Von dort aus lauft Ihr weiter zum [illegible] werk!

ROUTEN 16, 17 & 18		
HABITAK	Selten	Selten
RATTFRATZ	Häufig	Häufig
DODU	Selten	Selten
RATTIKARL	Selten	Selten





Trotz seines süßen, putzigen Aussehens ist Schlurp im Kampf ein Gegner, den man nicht unterschätzen sollte! Ihr könnt Schlurp westlich von Fuchsania City eintauschen.



Ibitak kann dank seiner riesigen Flugelspann weite lange Zeit in der Luft segeln. Wenn Ibitaks Erfahrungslevel steigt, erlernt es die Spiegeltrick-Attacke. Damit ist es in der Lage, die Attacken seines Gegners zu kopieren.



Rattikarl nutzt seine langen Barthaare, um sich selbst in engsten und dunkelsten Raumen zurechtzufinden. Verliert es diese Barthaare, kann es sich kaum noch orientieren.

Abflugbereit?

Am nördlichen Ende des Radwegs, auf Route 16, könnt Ihr in einem durch Büsche abgetrennten Bereich ein einsames Haus entdecken. Um es zu erreichen, benötigt Ihr den Zerschneider, damit Ihr einen Busch entfernen könnt. Geht Ihr weiter, erkennt Ihr, daß es sich tatsächlich um zwei Gebäude handelt! Lauft durch das obere Gebäude (ein Zollhaus), um den abgetrennten Bereich zu erreichen.

Im anderen Haus trefft Ihr auf eine Pokémon-Trainerin, die sich gerade ausruht. Wenn Ihr versprecht, ihr Versteck nicht zu verraten, schenkt sie Euch zum Dank die VM 02. Mit Hilfe dieser VM könnt Ihr einem Pokémon die Fähigkeit Fliegen beibringen. Damit ist es Euch möglich, binnen Sekunden von einem Ort zum nächsten zu gelangen.



NUR ROUTE 18		
IBITAK	Häufig	Häufig







IM KRAFTWERK

Setzt Euren Weg von Prismania City aus über Saffronia City und Azuria City fort, um zurück zur Route 9 zu gelangen. Hier benötigt Ihr ein Pokémon, dem Ihr die Fähigkeit Surfer beigebracht habt. Surft damit den Flußlauf hinab nach Süden, wo Ihr wieder an Land gehen könnt und den Eingang zum Kraftwerk erreicht.

Macht Euch in diesem Gebäude auf die Suche nach einem der seltensten Pokémon überhaupt: Zapdos. Achtet auch genau darauf, welche der am Boden liegenden Kugeln Ihr aufhebt – manche davon sind in Wirklichkeit gut getarnte Pokémon!



1. Karbon
2. TM 33
3. TM 25
4. Sonderbonbon
5. KP-Plus

Schnappt Euch Zapdos!

Beim Ausgang des Kraftwerks seht Ihr Zapdos. Es ist die einzige Gelegenheit im Spiel, dieses Pokémon zu fangen – und Ihr habt lediglich einmal die Chance! Speichert daher unbedingt ab, bevor Ihr Zapdos angreift.

Da es sich bei Zapdos um ein sehr starkes Pokémon handelt, ist es auch schwer zu fangen. Setzt hier am besten einen Hyperball ein und versucht, es zu betäuben, bevor Ihr den Ball werft.





..das seltene Zapdos zu fang



	Rot	Blau
VOLTOBAL	Selten	Häufig
MAGNETILO	Häufig	Häufig
MAGNETON	Häufig	Selten
PIKACHU	Häufig	Häufig
RAICHU	- - - -	Selten
ELEKTEK	Selten	- - - -



Magnetilo nutzt seine elektrischen Kräfte, um Gegner zu paralysieren oder zu verwirren. Sobald der Angreifer betäubt ist, greift es mit Donnerschock-Attacken an.



Dieses maschinenartige Pokémon besteht a[illegible] drei Magnetilos, die sich zu einer Ein[illegible] zusammengeschlossen haben. Über d[illegible] Pokémon ist nur sehr wenig bekannt.



Zapdos ist eines der drei seltenen Vogel-Pokémon. Es vereinigt als einziges Pokémon die Elementklassen Elektro und Flug in sich.



Wie die meisten anderen Pokémon der Elementklasse Elektro hat auch Elektek eine Affinität zu Energiefeldern. Daher ist der einzige Ort, an dem man Elektek antrifft, das Kraftwerk.



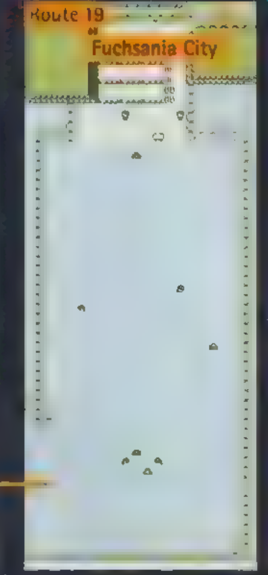
Raichu entwickelt sich aus Pikachu und is[illegible] erheblich kräftiger. Seine elektrische Energie ist allerdings so stark, daß es seinen Sch[illegible] zur Erdung einsetzen muß. Ansonsten läuft e[illegible] Gefahr, sich selbst zu elektrisieren!



ROUTEN 19 & 20

...s vor kurzem noch wie ein Märchen klang, ist heute schon ...rheit: Mittlerweile nämlich gelingt es Wissenschaftlern auf ... Zinnoberinsel, aus den Fossilien ausgestorbener Pokémon lebende Poké...on zu klonen. Das müßt Ihr Euch anschauen!

Also macht Ihr Euch auf zur Zinnoberinsel. Euer Weg führt von Fuchsania ...ach Süden zu den ... und ... Diese Routen führen Euch zu den ...auminseln, die Ihr durchqueren müßt, um die Zinnoberinsel zu erreichen.



TENTACHA	Häufig	Häufig

Seeschauminseln / Eingang

Seeschauminseln / Ausgang

...noberinsel



#72 Tentacha

Tentacha hält ...gern in warmen, flachen Gewässern auf ... verfügt über giftige Stacheln, mit denen ... Angreifer abwehrt. Daher kommt es häufig ... kleinen Unfällen, weil unvorsichtige Angler ...r Schwimmer auf Tentacha drauftreten.

#73 Tentoxa

Sobald Tentacha Level 30 erreicht, entwickelt es sich zu einem Tentoxa. Während der Entwicklung wachsen Tentoxa über ein Dutzend neue, stachelbewehrte Tentakel.

SEESCHAUMINSELN		
JUROB	Häufig	Häufig
FLEGMON	Selten	Selten
ENTON	- - - -	Selten
ENTORON	Selten	- - - -
SEEPER	Selten	Selten
KRABBY	Häufig	Häufig
ZUBAT	Häufig	Häufig
GOLBAT	Selten	Selten
MUSCHAS	Selten	Selten
STERNDU	Selten	Selten

AUF DEN SEESCHAUMINSELN

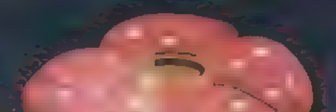
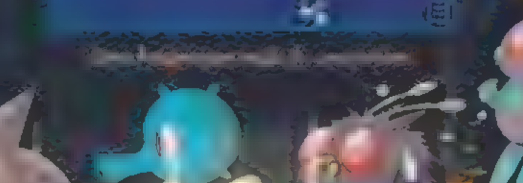
...e Karten auf den folgenden Seiten helfen Euch, damit Ihr ...ch im Höhlenlabyrinth der Insel zurechtfindet. Achtung: Auch ...nn Ihr alle Rätsel in der Höhle gelöst habt, werden diese nach Verlassen ...es südlichen Ausgangs wieder in die Ausgangsposition zurückgesetzt.

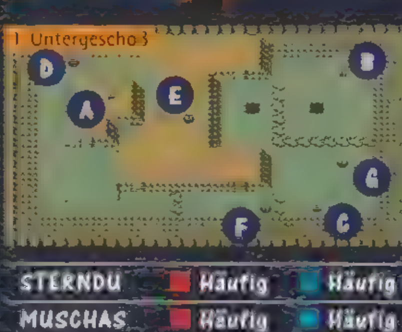




Die nötige Stärke

...ährend Ihr das Höhlenlabyrinth auf ...n Seeschauminseln erkundet, findet ...r häufig große Steinkugeln, die ...nbar nutzlos in der Gegend herum...en. Diese Steine kann ein Pokémon, ...s über die Fähigkeit Stärke verfügt, ...schieben und so durch die Löcher im Boden fallen lassen. Das ist nötig, damit Ihr die Strömung des Flusses im dritten Untergeschoß mit Hilfe der Steine blockiert. Erst dann gelangt Ihr zum rechten Abschnitt im dritten Untergeschoß und erreicht so über die Leiter den Ausgang.



STERNDU	Häufig	Häufig
MUSCHAS	Häufig	Häufig
SEEPER	Selten	- - -
KRABBY	- - -	Häufig
KINGLER	- - -	Selten
FLEGMON	- - -	Selten
ENTON	- - -	Selten
JUGONG	Häufig	Selten
SEEMON	Selten	- - -

2. Untergeschoß

JUROB	Selten	Selten
FLEGMON	Selten	- - -
LAHMUS	Selten	- - -
ENTON	- - -	Selten
ENTORON	- - -	Selten
SEEPER	Selten	- - -
STERNDU	Häufig	Häufig
MUSCHAS	Häufig	Häufig
GOLBAT	Häufig	Häufig
KRABBY	- - -	Selten



Enton

Enton versucht zunächst, seine Gegner mit stechendem Blick zu lähmen, um sie dann mit seinen mentalen Attacken anzugreifen.

Entoron

Während Enton an Land teilweise noch e… unbeholfen wirkt, ist Entoron, die ent… Form, ein vorzüglicher Kämpfer sow… Wasser als auch auf festem Boden.



Krabby

Krabby könnt Ihr fast in jedem Gewässer finden. Es bewegt sich seitwärts und nutzt seine Zangen, um die Balance zu halten und sich zu schützen.



Kingler

Obwohl man Kingler manchmal auch in B… gewässern antreffen kann, bevorzugt es… den offenen Ozean als Lebensraum. Es … mit seinen mächtigen, kraftvollen Z… sogar Stahl verbiegen!



Sterndu

Sterndu hat zwar keine Beine, kann sich aber allein durch mentale Energie fortbewegen. Eine häufig von Sterndu eingesetzte Attacke ist Komprimator, wodurch die Treffsicherheit des Gegners verringert wird.



Starmie

Mittels eines Wassersteines kann sich Ste… entwickeln und zu Starmie werden. Starmie… zwar nicht mehr so agil wie Sterndu, … feste Außenhaut bietet ihm aber exze… Schutz



Golbat

Golbat hat die Fähigkeit, einem Gegner das Blut auszusaugen. Es tendiert jedoch dazu, sich derart vollzusaugen, daß es sich danach nicht mehr bewegen kann.



Flegmon

Flegmon ist ein sehr, sehr langsames Pokémon. Es dauert im Durchschnitt fünf Sekunden, bis jede Art körpereigener Informationen (z.B. Schmerz) in seinem Gehirn ankommt.



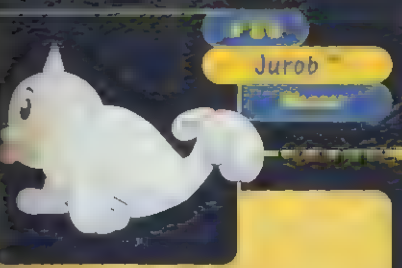
Lahmus

Lahmus … bei jedem Intelligenztest versagen. Es sche… gar so, als ob es nur durch Glück und Insti… Kämpfen besteht. Lahmus ist so verwirr… es nicht einmal die riesige Parasitenmus… bemerkt, die sich an ihm festgebissen …



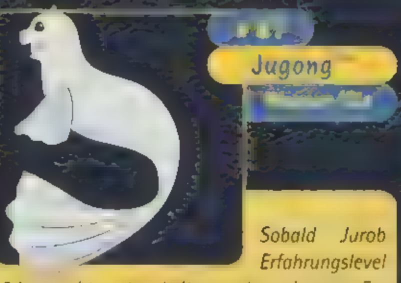
FLEGMON	Selten	- - - -
ENTON	- - - -	Selten
JUROB	Häufig	Häufig
JUGONG	Selten	Selten
SEEPER	Selten	- - - -
KRABBY	- - - -	Selten
KINGLER	- - - -	Selten
MUSCHAS	Häufig	- - - -
STERNDU	- - - -	Häufig
SEEMON	Selten	- - - -

SEEPER	Selten	- - - -
KRABBY	- - - -	Häufig
MUSCHAS	Häufig	Häufig
STERNDU	- - - -	Selten
FLEGMON	Häufig	- - - -
LAHMUS	- - - -	Selten
ENTON	- - - -	Selten
ENTORON	- - - -	Selten
JUROB	Selten	Selten
GOLBAT	Selten	Selten



Jurob

... hält sich am liebsten in arktisch-kalten ...wässern auf. Seine Aurorastrahl-Attacke ... gleich zweifache Wirkung. Sie schädigt ... Gegner körperlich, während sie gleich... ...g die Angriffskraft verringert.



Jugong

Sobald Jurob Erfahrungslevel 34 erreicht, entwickelt es sich zu Jugong. Ein Jugong verfügt über die Fähigkeit Erholung, mit der es im Kampf verlorene Kraftpunkte wieder auffüllen kann. Nachteil: Wenn Jugong sich selbst heilt, schläft es einige Runden lang.

Muschas

...schas hat aufgrund seiner harten Schale ...m natürliche Feinde. Daher verspottet dieses ...kémon seine Gegner im Kampf, indem es die ...nge herausstreckt und ihnen zwischen die ...gen spuckt.



Austos

Austos nimmt den Kampf wesentlich ernster als Muschas. Mit der Dornkanonen-Attacke kann es seine Gegner bis zu fünfmal hintereinander treffen.



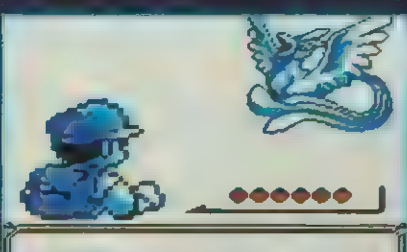
Arktos

Das Zapdos, welches Ihr im Kraftwerk gefunden habt, war eines der drei mystischen Vogel-Pokémon, die Ihr im Spiel finden könnt. Ein weiteres dieser äußerst seltenen Pokémon, nämlich Arktos, wartet am Ausgang des Höhlenlabyrinths bei den Seeschauminseln auf Euch.

Schnappt Euch Arktos!

Um Arktos zu erreichen, müßt Ihr ins dritte Untergeschoß und dort einen Felsbrocken in jedes der beiden Löcher in der linken, unteren Ecke schieben. Dadurch blockiert Ihr den Flußlauf im vierten Untergeschoß und könnt jetzt zur Leiter (K) gelangen. Klettert die Leiter nach unten ins vierte Untergeschoß. Dann könnt Ihr direkt zu Arktos surfen!





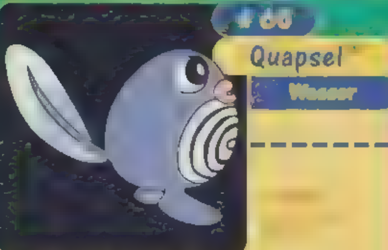


DIE RICHTIGEN PLÄTZE ZUM ANGELN

Enton, Krabby
Muschas, Krabby
Enton, Krabby, Flegmon

Tentacha, Krabby
Sterndu, Muschas
Flegmon, Kingler
Krabby

könnt Ihr herausfinden, an welcher Stelle jeweilige Pokémon in freier Wildbahn vorko Bedenkt dabei aber auch, daß Ihr mit einer seren Angel auch stärkere Pokémon fangen kö

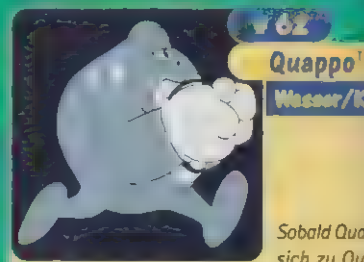


Quapsel – Wasser

Da seine Beine sehr kurz sind, fällt ihm das Laufen schwer. Es bewegt sich im Wasser sehr graziös, an Land ist es eher unbeholfen.

Quaputzi – Wasser

Quaputzi nutzt im Kampf mentale Fähigkeiten, um die Angriffskraft seiner Spezialattacken zu steigern.



Quappo™ – Wasser/Kampf

Sobald Quaputzi sich zu Quappo entwickelt, erhält es Eigenschaften, die sonst nur bei Kampf-Pokémon vorhanden sind. Für die Entwicklung benötigt Ihr den Wasserstein.



129 Karpador – Wasser

Es klingt unglaublich, aber das einem Fisch ähnelnde Karpador entwickelt sich später zur mächtigen Seeschlange Garados.



130 Garados™ – Wasser/Flug

Garados ist eines der seltenen Pokémon, die während ihrer Entwicklung Merkmale einer neuen Elementklasse dazugewinnen



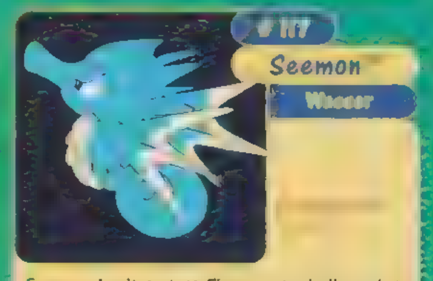
118 Goldini™ – Wasser

Goldinis Schwanz- und Rückenflossen sehen aus wie ein eleganter Umhang. Darum wird Goldini „Königin des Meeres" genannt.



116 Seeper – Wasser

Seeper ist ein sehr graziöses Pokémon. Obwohl es sich besser verteidigt als angreift, kann Seeper nur wenig Schaden ertragen.



117 Seemon – Wasser

Seemon besitzt statt Flossen stachelbewehrte Flügel, mit denen es fast jede Oberfläche durchdringt.



119 Golking – Wasser

Ab Level 33 entwickelt sich Goldini zu Golking – sein Äußeres wirkt nach der Entwicklung noch eleganter und edler!



147 Dratini – Drache

Dratini benötigt weit mehr Erfahrung, um in die nächste Entwicklungsphase überzutreten. Ab Level 30 entwickelt es sich zu Dragonir.



148 Dragonir – Drache

Die meisten Attacken von Dragonir (z.B. Slam- oder Wickel-Attacke) sind aufgrund seines langen, schmalen Körpers sehr effektiv.



149 Dragoran™ – Drache/Flug

Die Drachen, von denen in alten Überlieferungen berichtet wird, waren vermutlich die Vorfahren dieser Pokémon-Spezies.

ZINNOBERINSEL

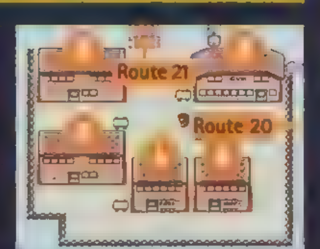
Eines der beiden Pokémon-Forschungszentren auf der Zinnoberinsel wurde durch eine Explosion zerstört. Dabei konnte sich ein genetisch verändertes Pokémon aus seinem Käfig befreien und flüchtete. Auf seiner Flucht zerstörte es fast das gesamte Gebäude. Zu Eurem Glück jedoch ist jener Teil des Labors, in dem die Wissenschaftler neue Pokémon aus Fossilien klonen, noch intakt!

Aerodactyl

Gebt den Altbernstein aus dem Museum in Marmoria City bei den Wissenschaftlern im Pokémon-Labor ab, damit diese daraus das Pokémon Aerodactyl klonen können

A Pokémon-Center

B Pokémon-Supermarkt



Pokémon-Supermarkt		Top-Schutz	700
Hyperball	1.200	Fluchtseil	550
Superball	600	Hyperheiler	600
Hypertrank	1.500	Beleber	1.500

C Pokémon-Haus

...n Labor wurde ein Pokémon mit dem Namen ...tu durch Genmanipulationen gezüchtet.

D Pokémon-Arena

...e Pokémon-Arena der Zinnoberinsel ... verschlossen, aber den passenden ...üssel findet Ihr im Pokémon-Haus.

E Pokémon-Labor

...bt hier das Fossil aus dem Mond...g sowie den Altbernstein ab. Die ...issenschaftler klonen daraus in kur...r Zeit je ein lebendiges Pokémon.

Kabuto



Dieses Pokémon ist bereits in prähistorischer Zeit ausgestorben. Es hält sich am liebsten an Flüssen auf und sieht einem verwaschenen Stein zum Verwechseln ähnlich.

Kabutops

Sobald Kabuto Level 40 erreicht, entwickelt es sich zu dem an Land lebenden Kabutops. Dieses Pokémon verfügt über immense Kraft und erlernt mit genügend Erfahrung sehr wirkungsvolle Attacken

Amonitas



Dieses Pokémon ist schon vor sehr langer Zeit ausgestorben. Es gibt nur eine Möglichkeit, es Eurem Pokédex hinzuzufügen: Ihr müßt Euch am Mondberg für das Helixfossil entschieden haben, damit daraus Amonitas geklont werden kann.

Amoroso



Bislang haben die Wissenschaftler nur sehr wenig über dieses geklonte Pokémon in Erfahrung bringen können.

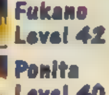
Arena-Leiter

PYRO



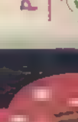
GEGNER





Fukano Level 42	Gallopa Level 42
Ponita Level 40	Arkani Level 47

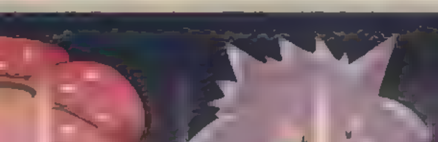
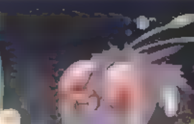





PREISE

Vulkanorden

TM 38

Pyro und die in der Arena anwesenden Trainer haben sich auf Feuer-Pokémon spezialisiert. Die beste Strategie ist, Wasser-Pokémon in den Kampf zu führen. Gelingt es Euch, Pyro zu besiegen, erhaltet Ihr als Preis den Vulkanorden und die TM 38. Sobald Ihr den Vulkanorden besitzt, steigt die Schlagkraft der Spezialattacken Eurer Pokémon.

6 Das Pokémon-Haus

Im Inneren des zerstörten Labors liegt der Schlüssel zur Pokémon-Arena der Zinnoberinsel versteckt. Ihr solltet auf Eurer Suche aber auch all die anderen nützlichen Gegenstände aus den Ruinen bergen! Vielleicht findet Ihr ja sogar einen Hinweis auf Mewtu, das aus dem Labor entflohene Pokémon.

SMOGON	Häufig	Selten
SMOGMOG	Selten	Selten
FUKANO	Selten	- - -
SLEIMA	Selten	Häufig
VULPIX	- - -	Selten
MAGMAR	- - -	Selten
PONITA	Häufig	Häufig





2. Etage

Ein Sprung ins Ungewisse

Der Schlüssel, mit dem Ihr die Pokémon Arena auf der Zinnoberinsel öffnet, befindet sich im Untergeschoß des Pokémon-Hauses. Dort könnt Ihr auch die Türen mit den in den Statuen versteckten Schaltern öffnen. Geht in die zweite Etage des Hauses, in der Ihr durch den linken unteren Durchgang hinabspringt. So landet Ihr im Keller des Gebäudes, in dem auch der gesuchte ?-Öffner versteckt ist.



Hier müßt Ihr nach unten springen, um den gesuchten Schlüssel zu erreichen.

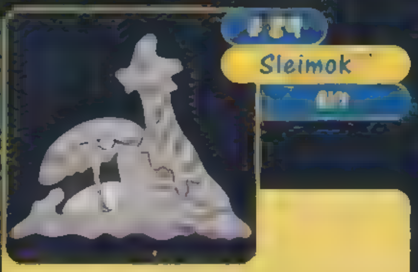
ITEMS

1	Fluchtseil	6	Sonderbonbon
2	Karbon	7	TM 22
3	Kalzium	8	Top-Heiler
4	Eisen	9	?-Öffner
5	Top-Trank	10	TM 14



Sleima

Sleima ist ein sehr begehrtes Pokemon, jedoch nicht wegen seiner Kraft, sondern weil es Umweltverschmutzungen beseitigen kann. Es vertilgt selbst giftigsten Industriemüll!



Sleimok

Sleimoks Körper ist so giftig, daß sogar seine Fußstapfen gefährlich werden können.



109 Smogon

Smogon speichert giftige Gase im ... seines Körpers. Dies führt allerdings ge... lich ohne Vorwarnung zur Explosion.



Ponita

Die Hufe dieses Feuer-Pokemon sind harter als Diamant!



Gallopa

Gallopas Schnelligkeit ermoglicht diesem Pokemon, den Gegner mehrmals nacheinander zu treffen.



110 Smogmog

Da der ... Teil seines ... pers aus ... anstatt Gas besteht, ist Smogmog wesent... schwerer und unempfindlicher als Smogon.



ROUTE 21

Sobald Ihr Pyro besiegt und den Vulkanorden erhalten habt, solltet Ihr die Zinnoberinsel in nördlicher Richtung verlassen. Die Route 21 ist ein Seeweg, den Ihr nur überqueren könnt, wenn Ihr auf einem Pokémon surft. Sie verbindet die Zinnoberinsel mit Alabastia. Stattet Eurer Mutter einen kurzen Besuch ab und marschiert dann gleich weiter nach Norden, um Vertania City zu erreichen. Die Pokémon-Arena von Vertania City wurde kürzlich wieder eröffnet und der Arena-Leiter hat alle zu einem großen Pokémon Turnier eingeladen.





Magmars Haut liegt stets eine orangefarben leuchtende, glühend heiße Feuerschicht.



RATTFRATZ	Selten	Selten
RATTIKARL	Selten	Selten
TAUBSI	Selten	Selten
TAUBOGA	Selten	Selten
TANGELA	Selten	Selten
TENTACHA	Häufig	Häufig



Tangela sieht für die meisten Menschen aus wie „Spaghetti auf Beinen." Allein wegen des Aussehens ist Tangela ein sehr begehrtes Pokémon, aber die Jagd danach gestaltet sich nicht einfach: Tangela ist extrem scheu und flüchtet beim geringsten Anzeichen von Gefahr.

Arena-Leiter

GIOVANNI

Nachdem Ihr Giovannis Pläne zuerst im Mondberg, dann in Prismania City und zuletzt auch noch in Saffronia City durchkreuzt habt, hat er sich zur Ruhe gesetzt. Nun arbeitet er wieder in seinem alten Beruf als Leiter der Pokémon-Arena von Vertania City.

Giovanni hat sich gebessert, und als Beweis dafür ist er gern bereit, Euch den Erdorden zu überlassen – vorausgesetzt, Ihr besiegt ihn in einem Pokémon-Kampf.

Als zusätzlichen Preis für Euren Sieg erhaltet Ihr die TM 27, mit der Ihr einem Eurer Pokémon die Geofissur-Attacke beibringen könnt. Sobald sich der Erdorden in Eurem Besitz befindet, gehorchen Euch alle Pokémon, egal, welchen Erfahrungslevel sie erreicht haben.

GIOVANNI möchte kämpfen!

GEGNER







- Rihorn Level 45
- Nidoking Level 45
- Digdri Level 42
- Rizeros Level 50
- Nidoqueen Level 43

PREISE

- Erdorden
- TM 27

DIE ROUTEN 22 & 23

RATTFRATZ	Häufig	Häufi
NIDORAN ♂	Häufig	Selte
NIDORAN ♀	Selten	Häufi
HABITAK	Selten	Selte

Nun seid Ihr bereit, die letzte „Hürde" zu nehmen! Folgt von Vertania City aus dem Pfad nach Westen, um die Routen 22 und 23 zu erreichen. Diese führen Euch direkt zur Siegesstraße und zum Indigo Plateau. Auf dem Indigo Plateau befindet sich die Zentrale der Pokémon-Liga und der Sitz der Top Vier, der hochrangigsten Trainer innerhalb der Liga. Ihr müßt sie herausfordern, um Euch den Titel als weltbester Pokémon-Trainer zu erkämpfen!

Route 23

Vertania City

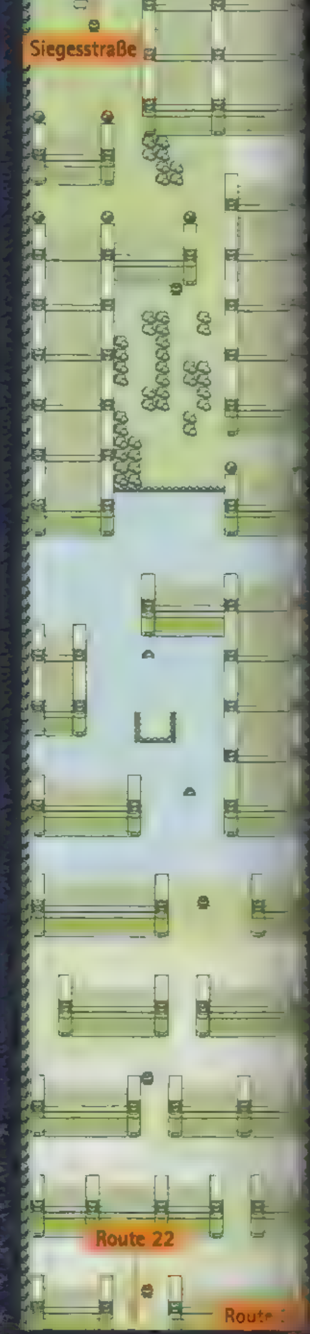
Route 22



Wenn Sandamer sich bedroht fühlt, rollt es sich zu einer stacheligen Kugel zusammen und versucht so, vor der Gefahr zu fliehen. Sandamer ist in freier Wildbahn nur in der Blauen Edition zu finden.



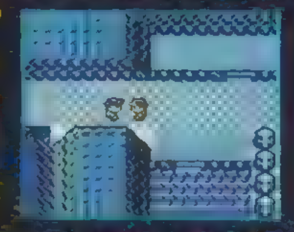
Sobald Rettan Erfahrungslevel 22 erreicht hat, entwickelt es sich zu Arbok. Arbok ist nur in der Roten Edition in freier Wildbahn zu finden. Sobald Arbok Level 27 erreicht, erlernt es die paralysierende Giftblick-Attacke.



Seitenstraßen-Gefechte

Jetzt seid Ihr gut ausgerüstet und fühlt Euch bereit, es mit den Anführern der Pokémon-Liga aufzunehmen! Das ruft natürlich auch Gary, Euren alten Rivalen, auf den Plan. Auf der Route 23 lauert er Euch auf und versucht ein weiteres Mal zu beweisen, daß nur er den Titel des weltbesten Pokémon-Trainers verdient hat. (Offensichtlich hat er aus den vorangegangenen Niederlagen nichts gelernt!) Diesmal greift er Euch mit Tauboss, Simsala, Rizeros und jenem Pokémon an, das er zu Anfang des Spiels gewählt hat.

Nachdem Ihr Gary mal wieder gezeigt habt, was eine Harke ist, könnt Ihr Euren Weg zur Route 22 und zur Siegesstraße ungehindert fortsetzen. Freut Euch aber nicht zu früh – noch gibt Gary nicht auf!

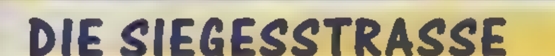


Am Rand der Route 22



... wieder Gary und seine Pokémon

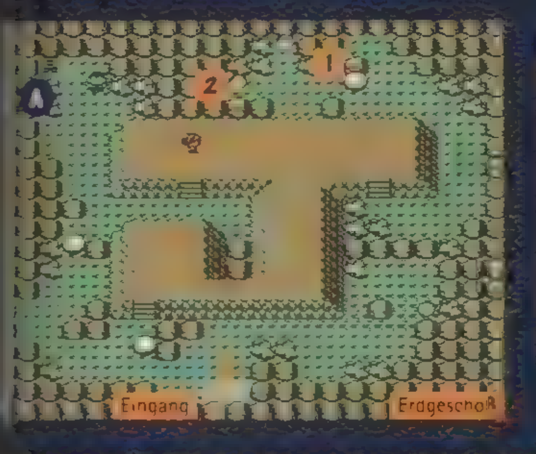
RETTAN	Selten	- - - -
DITTO	Selten	Selten
HABITAK	Selten	Selten
IBITAK	Selten	Selten
ARBOK	Selten	- - - -
SANDAN	- - - -	Selten
SANDAMER	- - - -	Selten



DIE SIEGESSTRASSE

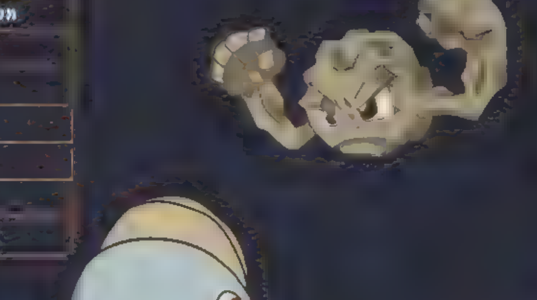
Der Weg zum Hauptquartier der Pokémon-Liga führt Euch durch eine große, steinige Höhle, bekannt als die Siegesstraße. Um die versperrten Treppen und Durchgänge zu erreichen, müßt Ihr ein Pokémon mit der Fähigkeit Stärke mitführen. Dadurch könnt Ihr die losen Felsbrocken, die überall in der Höhle verteilt liegen, auf die runden Bodenschalter schieben und so die blockierten Durchgänge öffnen. Wenn Ihr den Weg zum Durchgang D geöffnet habt, ist der Weg zur Treppe E frei. Sie führt zum Ausgang der Höhle.

SIEGESSTRASSE 1. & 2. ETAGE		
MACHOLLO	Selten	Selten
MASCHOCK	Selten	Selten
KLEINSTEIN	Selten	Selten
GEOROK	Selten	Selten
ZUBAT	Selten	Selten
GOLBAT	Selten	Selten
ONIX	Selten	Selten
KNOGGA	Selten	Selten





	[illegible]
1	TM 43
2	Sonderbonbon
3	Megablock
4	TM 05
5	TM 17
6	Top-Heiler
7	TM 47
8	Top-Beleber





1. Etage



Dieses Pokémon ist ein wahrer Meister darin, aus Knochen Knüppel oder Bumerangs herzustellen. Diese außergewöhnliche Begabung hat Knogga den Spitznamen „Knochenwächter" eingebracht. Ab Level 48 erlernt es die extrem wirkungsvolle Knochmerang-Attacke.



Sobald Machollo Erfahrungslevel 28 erreicht hat, entwickelt es sich zu Maschock. Seine liebste Beschäftigung ist das Krafttraining. Es ist weiterhin bekannt, daß ein Maschock eine Reihe von Kampfsportarten beherrscht.



Maschock ist eines der wenigen Pokémon, die sich nur weiterentwickeln, wenn Ihr sie tauscht. Dadurch entwickelt sich Maschock zu Machomei. Dabei wachsen Machomei zwei zusätzliche Arme, wodurch auch die Angriffskraft steigt.



MACHOLLO	Selten	Selte
MASCHOCK	Selten	Selte
KLEINSTEIN	Selten	Selte
GEOROK	Selten	Selte
ZUBAT	Selten	Selte
GOLBAT	Selten	Selte
ONIX	Selten	Selte
OMOT	Selten	Selte

Das letzte der drei mystischen Vogel-Pokemon ist Lavados. Über dieses Pokémon ist so wenig bekannt, daß die meisten Menschen es nur für eine Legende halten

Schnappt Euch Lavados!

Genau wie Zapdos und Arktos habt Ihr auch bei Lavados nur einmal im Spiel die Chance für einen Fang! Speichert also auf jeden Fall den Spielstand, bevor Ihr den Kampf beginnt.

Lavados erwartet Euch in der ersten Etage der Siegesstraße, doch um es zu erreichen, müßt Ihr erst einige Schalter betätigen. Klettert also zunächst nach oben in die zweite Etage, die Ihr über die Leiter C wieder nach unten verlassen könnt.

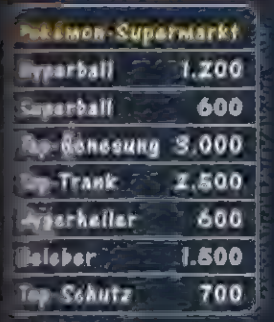
Nahe dieser Treppe erwartet Eu Lavados. Bedenkt aber bei Euren Vo bereitungen, daß das gegneris Lavados Erfahrungslevel 50 be

Um Eure Chancen für den Fang erhöhen, solltet Ihr versuchen, Lavad zu betäuben. (Dann ist die Flucht gefahr naturgemäß nicht so groß. Mit einem Hyperball steigen Eu Chancen noch ein Stückchen! V Glück beim Meistern dieser anspruchsvollen Aufgabe!

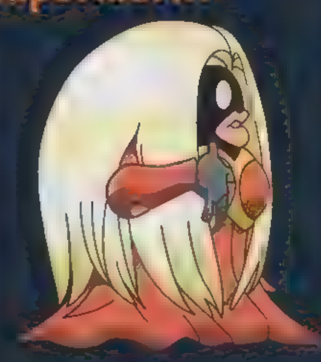


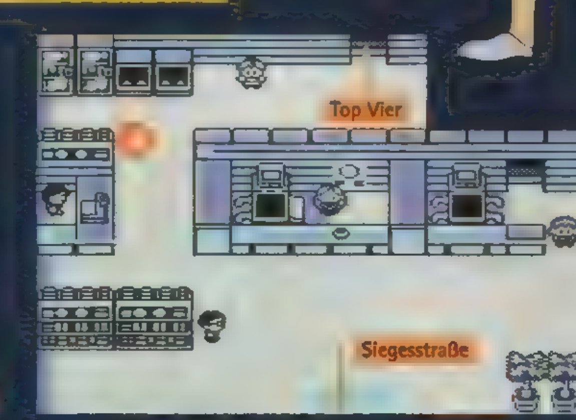
Hier auf dem Indigo Plateau habt Ihr zum letzten Mal die Gelegenheit, Eure Pokémon heilen zu lassen und nützliche Gegenstände einzukaufen, bevor Ihr Euch in den Kampf gegen die Top Vier begebt. Die vier Trainer warten in einzelnen Räumen auf Euch. Habt Ihr einen Raum betreten, könnt Ihr ihn erst wieder verlassen, wenn Ihr den Trainer bezwungen habt. Aber das ist immerhin der Augenblick, auf den Ihr so lange gewartet habt, also zögert nicht!

A Pokémon-Supermarkt



Pokémon-Supermarkt	
Hyperball	1.200
Superball	600
Top-Genesung	3.000
Top-Trank	2.500
Hyperheiler	600
Beleber	1.500
Top-Schutz	700





LORELEI

Von den Top Vier erwartet Euch als erste die hübsche Lorelei. Sie hat sich auf Eis-Pokémon spezialisiert und führt ein schlagkräftiges Team mit Pokémon dieser Elementklasse in den Kampf. Ihr habt die besten Chancen, wenn Eure Pokémon zu den Elementklassen Feuer, Kampf, Fels und vor allem Elektro zählen – ein entscheidender Vorteil gegen diese eisigen Gegner. Da einige von Loreleis Pokémon auch Eigenschaften der Wasser-Pokémon besitzen, solltet Ihr auch diesen Aspekt bei der Auswahl Eures Kampfteams berücksichtigen.

TEAM
- Jugong Level 54
- Austos Level 53
- Lahmus Level 54
- Rossana Level 56
- Lapras Level 56



Lorelei führt Eis-Pokémon in den Kampf.

BRUNO

Bruno ist der zweite Gegner der Top Vier. Er hat sich zwar eigentlich auf den Einsatz von Kampf-Pokémon spezialisiert, dennoch verstärken auch zwei Gesteins-Pokémon sein Team. In dieses Duell solltet Ihr Euch möglichst mit Pokémon der Elementklassen Psycho, Flug oder Pflanzen wagen. (Pflanzen-Pokémon genießen vor allem gegen die beiden Onix einen klaren Kampfvorteil!)





Regelmäßiges Krafttraining macht sie stark: Brunos Pokémon!

AGATHA

In diesem Raum erwartet Euch eine wirklich schwere Prüfung: Ihr trefft auf die Trainerin Agatha und ihre Geister-Pokémon. Wie Ihr Euch vielleicht noch erinnern könnt, hat so gut wie kein Pokémon einen Kampfvorteil gegenüber Geister-Pokémon. Obendrein reagieren sie auf die meisten Spezialattacken unempfindlich!

Um erfolgreich aus diesem Kampf hervorzugehen, solltet Ihr ein Pokémon der Elementklasse Feuer, Wasser oder Psycho in den Kampf führen – oder noch besser eines aus jeder dieser Elementklassen!



Fast unbezwingbar: Agathas Geister-Pokémon!

SIEGFRIED

Siegfried ist der Anführer der Top Vier und somit der stärkste Trainer in der Pokémon-Liga. Für ein Duell wählt er stets seltene Drachen-Pokémon aus. Dies bringt ihm unschätzbare Vorteile, denn gegen diese spezielle Elementklasse können sich andere Pokémon nur mit Mühe verteidigen. Um den Kampf dennoch erfolgreich abzuschließen, solltet Ihr Pokémon der Elementklassen Psycho oder Eis einsetzen.



Siegfried und seine Drachen-Pokémon warten auf Euch!

GARY



Da ist er schon wieder: Gary ist es erneut gelungen, Euch zu überraschen! Er hat die Top Vier bereits besiegt, noch bevor Ihr überhaupt die Siegesstraße betreten habt. Das ist ärgerlich, denn nun ist er der beste Trainer der Pokémon Liga und Ihr müßt ihn besiegen, wenn Ihr den Titel für Euch in Anspruch nehmen wollt!

Gary trägt sechs verschiedene Pokémon bei sich. Die ersten drei sind immer Tauboss, Simsala und Rihorn. Welche Pokémon er außerdem kämpfen läßt, ist davon abhängig, für welches er sich anfangs entschieden hat.

Für diesen harten Kampf solltet Ihr ein Pokémon einsetzen, das zumindest Erfahrungslevel 74 erreicht hat. So seid Ihr in der Lage, Garys Pokémon mit wenigen Angriffen zu bezwingen und erfolgreich aus dem Kampf hervorzugehen. Viel Glück!



Wenn Gary zu Spielbeginn Bisasam gewählt hat:

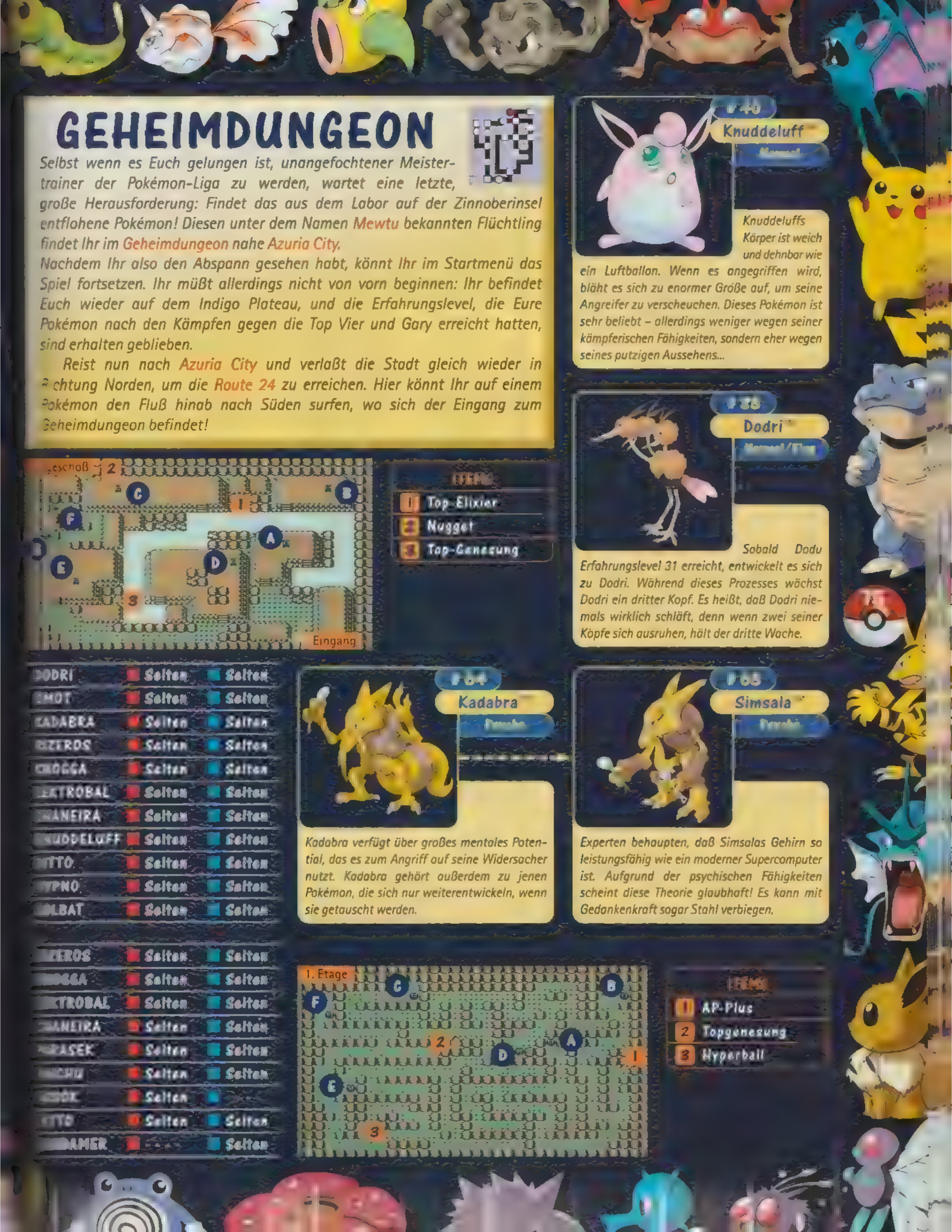



Wenn Gary zu Spielbeginn Glumanda gewählt hat:



Wenn Gary zu Spielbeginn Schiggy gewählt hat:





GEHEIMDUNGEON

Selbst wenn es Euch gelungen ist, unangefochtener Meistertrainer der Pokémon-Liga zu werden, wartet eine letzte, große Herausforderung: Findet das aus dem Labor auf der Zinnoberinsel entflohene Pokémon! Diesen unter dem Namen Mewtu bekannten Flüchtling findet Ihr im Geheimdungeon nahe Azuria City.

Nachdem Ihr also den Abspann gesehen habt, könnt Ihr im Startmenü das Spiel fortsetzen. Ihr müßt allerdings nicht von vorn beginnen: Ihr befindet Euch wieder auf dem Indigo Plateau, und die Erfahrungslevel, die Eure Pokémon nach den Kämpfen gegen die Top Vier und Gary erreicht hatten, sind erhalten geblieben.

Reist nun nach Azuria City und verlaßt die Stadt gleich wieder in Richtung Norden, um die Route 24 zu erreichen. Hier könnt Ihr auf einem Pokémon den Fluß hinab nach Süden surfen, wo sich der Eingang zum Geheimdungeon befindet!

1	Top-Elixier
2	Nugget
3	Top-Genesung

DODRI	Selten	Selten
MOT	Selten	Selten
KADABRA	Selten	Selten
ZEROS	Selten	Selten
OGGA	Selten	Selten
EKTROBAL	Selten	Selten
ANEIRA	Selten	Selten
UDDELUFF	Selten	Selten
TTO	Selten	Selten
YPNO	Selten	Selten
LBAT	Selten	Selten

ZEROS	Selten	Selten
OGGA	Selten	Selten
TROBAL	Selten	Selten
ANEIRA	Selten	Selten
RASEK	Selten	Selten
CHU	Selten	Selten
ÖK	Selten	
TTO	Selten	Selten
AMER	- - -	Selten

Knuddeluff

Knuddeluffs Körper ist weich und dehnbar wie ein Luftballon. Wenn es angegriffen wird, bläht es sich zu enormer Größe auf, um seine Angreifer zu verscheuchen. Dieses Pokémon ist sehr beliebt – allerdings weniger wegen seiner kämpferischen Fähigkeiten, sondern eher wegen seines putzigen Aussehens...

Dodri

Sobald Dodu Erfahrungslevel 31 erreicht, entwickelt es sich zu Dodri. Während dieses Prozesses wächst Dodri ein dritter Kopf. Es heißt, daß Dodri niemals wirklich schläft, denn wenn zwei seiner Köpfe sich ausruhen, hält der dritte Wache.

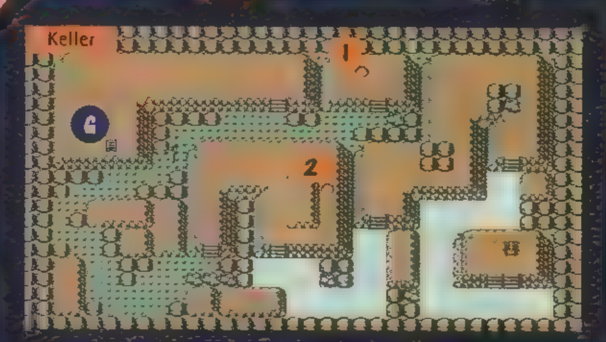
Kadabra

Kadabra verfügt über großes mentales Potential, das es zum Angriff auf seine Widersacher nutzt. Kadabra gehört außerdem zu jenen Pokémon, die sich nur weiterentwickeln, wenn sie getauscht werden.

Simsala

Experten behaupten, daß Simsalas Gehirn so leistungsfähig wie ein moderner Supercomputer ist. Aufgrund der psychischen Fähigkeiten scheint diese Theorie glaubhaft! Es kann mit Gedankenkraft sogar Stahl verbiegen.

1	AP-Plus
2	Topgenesung
3	Hyperball

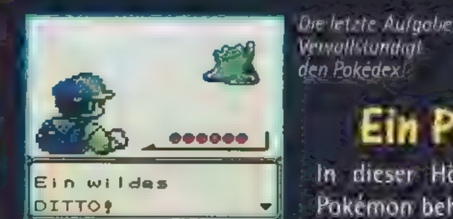


ITEMS	
1	Top-Beleber
2	Hyperball

KNUDDELUFF	Selten	Selten
MAGNETON	Selten	Selten
DODRI	Selten	Selten
OMOT	Selten	Selten
ARBOK	Selten	- - -
KADABRA	Selten	Selten
PARASEK	Selten	Selten
RAICHU	Selten	Selten
DITTO	Selten	Selten
SANDAMER	Selten	Selten



Der natürliche Lebensraum von Rizeros liegt tief unter der Erde. Dort werden Temperaturen von bis zu 2.000 Grad erreicht! Rizeros dicke, felsartige Haut schützt es vor dieser Hitze und vor dem extremen Druck, der dort herrscht.

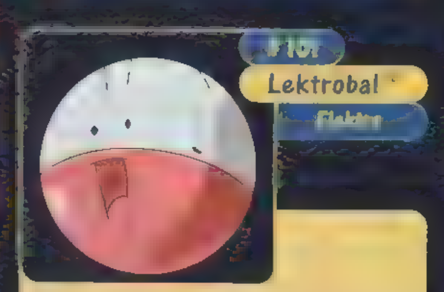


Die letzte Aufgabe: Vervollständigt den Pokédex!

Ein Paradies für Trainer

In dieser Höhle sind viele ausgesprochen starke Pokémon beheimatet, deshalb ist nur dem Meistertrainer der Pokémon-Liga der Zutritt gestattet. Eine großartige Gelegenheit, fehlende Pokémon für Eure Sammlung zu fangen.

Wenn Ihr im Augenblick noch nicht die richtigen Pokémon bei Euch habt, dann geht noch einmal zurück nach Azuria City, um Euer Team neu zusammenzustellen. Jetzt könnt Ihr Euch an die letzte Aufgabe heranwagen: den Pokédex zu vervollständigen!



Lektrobal entwickelt sich aus Voltobal. Lektrobal wird sehr stark von elektrischer Energie angezogen. Falls es Euch also hier nicht gelingen sollte, eines zu fangen, könnt Ihr auch später noch einmal im Kraftwerk nachsehen.



Hypnos große Stärke liegt darin, Gegner mit psychischen Attacken zu hypnotisieren und in tiefen Schlaf zu versetzen. Dann setzt Hypno seine Traumfresser-Attacke ein und „ernährt" sich von deren Träumen. Hypno wird krank, wenn es zu viele Alpträume absorbiert...



Ditto verfügt über die unglaubliche Fähigkeit, das Aussehen und die Attacken jedes gegnerischen Pokémon zu kopieren. Allerdings übernimmt Ditto auch die Schwächen des entsprechenden Gegners.

Schnappt Euch Mewtu!

Um Mewtu zu begegnen, müßt Ihr den Keller des Geheimdungeons erreichen. Dort findet Ihr es inmitten eines unterirdischen Sees auf einer kleinen Insel.

Surft vom Eingang der Höhle aus auf einem Pokémon zu jener Ebene, auf der Ihr die Leiter (D) erreicht. Geht nun an Land und lauft nach Südwesten zur Leiter (E). Klettert hinauf und folgt dem Weg zur Leiter (F), die Euch zurück zur ersten Etage bringt. Nun könnt Ihr die Leiter (G) erreichen und nach unten klettern. Auf diese Weise landet Ihr endlich in jenem unterirdischen Gewölbe, in dem Ihr zu Mewtu surfen könnt. Da Ihr auch bei Mewtu nur einmal im Spiel die Chance habt, es zu fangen, solltet Ihr auf jeden Fall abspeichern, bevor Ihr Euch in den Kampf begebt! Wenn Ihr den Meisterball noch besitzt, dann ist dies die beste Gelegenheit, ihn einzusetzen! Wenn nicht, dann solltet Ihr auf einen langen, schwierigen Kampf vorbereitet sein.



Mewtu wu[...] im Labor [...] Zinnober[...] künstlich erzeugt. Die Wissenschaftler [...]suchten, mittels gentechnischer Veränder[...]gen das stärkste Pokémon aller Zeiten [...] züchten. Sie waren vielleicht sogar zu erf[...]reich, denn Mewtu ist extrem gefähr[...]



Der Pokédex ist das Sammelalbum eines jeden ...kémon-Trainers. In ihm findet Ihr über jedes ...isher entdeckte Pokémon die wich-...gsten Informationen.



01 Bisasam

FINDEN FANGEN

Pflanze / Gift

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Heuler	Normal
7	Egelsamen	Pflanze
13	Rankenhieb	Pflanze
20	Giftpuder	Gift
27	Rasierblatt	Pflanze
34	Wachstum	Normal
41	Schlafpuder	Pflanze
48	Solarstrahl	Pflanze

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

01

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 16 BISAKNOSP · LEV. 32 BISAFLOR

02 Bisaknosp

FINDEN FANGEN

Pflanze / Gi

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Heuler	Normal
-	Egelsamen	Pflanze
13	Rankenhieb	Pflanze
22	Giftpuder	Gift
30	Rasierblatt	Pflanze
38	Wachstum	Normal
46	Schlafpuder	Pflanze
54	Solarstrahl	Pflanze

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

02

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 16 BISAKNOSP · LEV. 32 BISAFLOR

03 Bisaflor

FINDEN FANGEN

Pflanze / Gift

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Heuler	Normal
-	Egelsamen	Pflanze
-	Rankenhieb	Pflanze
-	Giftpuder	Gift
-	Rasierblatt	Pflanze
43	Wachstum	Normal
55	Schlafpuder	Pflanze
65	Solarstrahl	Pflanze

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

03

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 16 BISAKNOSP · LEV. 32 BISAFLOR

04 Glumanda

FINDEN FANGEN

Feuer

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Heuler	Normal
9	Glut	Feuer
15	Silberblick	Normal
22	Raserei	Normal
30	Schlitzer	Normal
38	Flammenwurf	Feuer
46	Feuerwirbel	Feuer
[illegible]	[illegible]	[illegible]

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

04

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 16 GLUTEXO · LEV. 36 GLURAK

05 Glutexo

FINDEN FANGEN

Feuer

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Heuler	Normal
-	Glut	Feuer
15	Silberblick	Normal
24	Raserei	Normal
33	Schlitzer	Normal
42	Flammenwurf	Feuer
56	Feuerwirbel	Feuer
[illegible]	[illegible]	[illegible]

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

05

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 16 GLUTEXO · LEV. 36 GLURAK

06 Glurak

FINDEN FANGEN

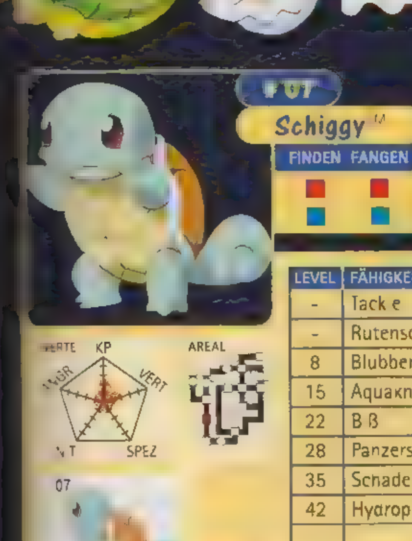
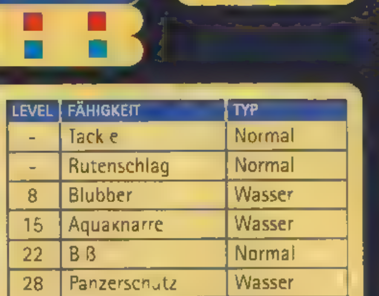
Feuer Flug

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Heuler	Normal
-	Glut	Feuer
-	Silberblick	Normal
-	Raserei	Normal
36	Schlitzer	Normal
46	Flammenwurf	Feuer
55	Feuerwirbel	Feuer
[illegible]	[illegible]	[illegible]

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

06

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 16 GLUTEXO · LEV. 36 GLURAK

#07 Schiggy

FINDEN FANGEN

Typ: Wasser

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Rutenschlag	Normal
8	Blubber	Wasser
15	Aquaknarre	Wasser
22	Biß	Normal
28	Panzerschutz	Wasser
35	Schadelwumme	Normal
42	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

07

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 16 SCHILLOK → LEV. 36 TURTOK




#08 Schillok

FINDEN FANGEN

Typ: Wasser

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Rutenschlag	Normal
-	Blubber	Wasser
15	Aquaknarre	Wasser
24	Biß	Normal
31	Panzerschutz	Wasser
39	Schädelwumme	Normal
47	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

08

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 16 SCHILLOK → LEV. 36 TURTOK






#09 Turtok

FINDEN FANGEN

Typ: Wasser

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Rutenschlag	Normal
-	Blubber	Wasser
-	Aquaknarre	Wasser
24	Biß	Normal
31	Panzerschutz	Wasser
42	Schädelwumme	Normal
52	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: SCHIGGY → LEV. 16 SCHILLOK → LEV. 36 TURTOK

#10 Raupy

FINDEN FANGEN

Typ: Käfer

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
	Fadenschuß	Käfer

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

10

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 7 SAFCON → LEV. 10 SMETTBO





#11 Safcon

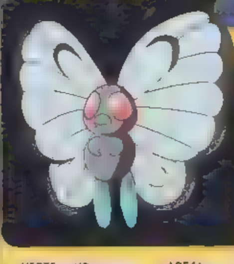
FINDEN FANGEN

Typ: Käfer

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Hartner	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: [illegible]









#12 Smettbo

FINDEN FANGEN

Typ: Käfer/Flug

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
12	Konfusion	Psycho
15	Giftpuder	Gift
16	Stachelspore	Pflanze
17	Schlafpuder	Pflanze
21	Superschall	Normal
26	Wirbelwind	Normal
32	Psystrahl	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

12

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 7 SAFCON → LEV. 10 SMETTBO

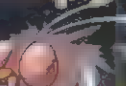














Hornliu

TYP: Kafer/ Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Giftstachel	Gift
-	Fadenschuß	Käfer

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ — AREAL

13

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 7 KOKUNA · LEV. 10 BIBOR

Kokuna

TYP: Kafer Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Hartner	Normal

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ — AREAL

14

ENTWICKLUNGSSTUFEN: HORNLIU

Bibor

TYP: Käfer/ Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
12	Furienschlag	Normal
16	Energiefokus	Normal
20	Duonadel	Käfer
25	Rasere.	Normal
30	Nadelrakete	Käfer
35	Agilität	Psycho

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ — AREAL

15

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 7 KOKUNA · LEV. 10 BIBOR

Taubsi

TYP: Normal, Flug

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
	Windstoß	Flug
5	Sandwirbel	Normal
12	Ruckzuckhieb	Normal
19	Wirbelwind	Normal
28	Flügelschlag	Flug
36	Agilität	Psycho
44	Spiegeltrick	Flug

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ — AREAL

16

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 18 TAUBOGA · LEV. 36 TAUBOSS

Tauboga

TYP: Normal/ Flug

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Windstoß	Flug
-	Sandwirbel	Normal
-	Ruckzuckhieb	Normal
21	Wirbelwind	Normal
31	Flügelschlag	Flug
40	Agilität	Psycho
49	Spiegeltrick	Flug

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ — AREAL

17

ENTWICKLUNGSSTUFEN

Tauboss

TYP: Normal Flug

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Windstoß	Flug
	Sandwirbel	Normal
-	Ruckzuckhieb	Normal
-	Wirbelwind	Normal
-	Flügelschlag	Flug
44	Agilität	Psycho
54	Spiegeltrick	Flug

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ — AREAL

18

ENTWICKLUNGSSTUFEN: TAUBSI



Rattfratz

FINDEN FANGEN

TYP: Normal

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Rutenschlag	Normal
7	Ruckzuckhieb	Normal
14	Hyperzahn	Normal
23	Energiefokus	Normal
34	Superzahn	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 20 RATTIKARL



#20 Rattikarl

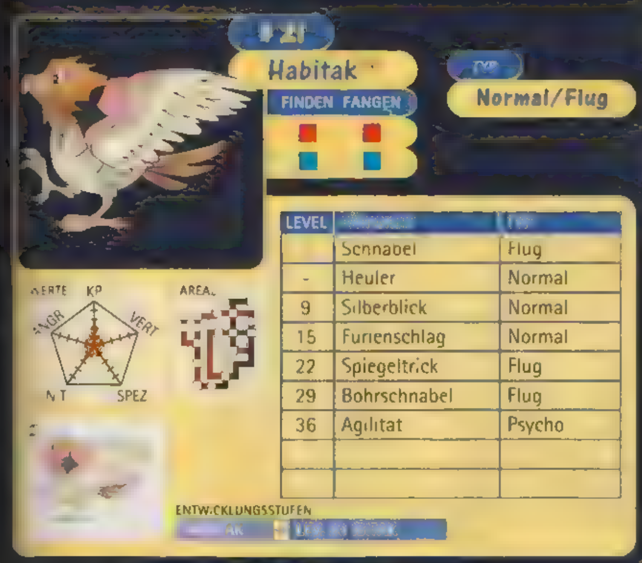
FINDEN FANGEN

TYP: Normal

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Rutenschlag	Normal
-	Ruckzuckhieb	Normal
14	Hyperzahn	Normal
27	Energiefokus	Normal
41	Superzahn	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: RATTFRATZ – LEV. 20 RATTIKARL



#21 Habitak

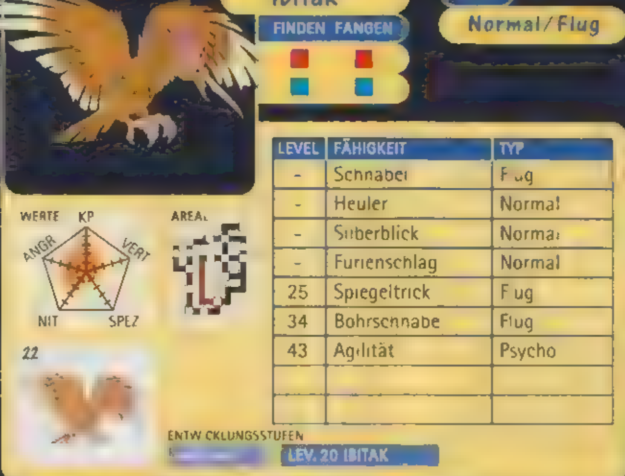
FINDEN FANGEN

TYP: Normal/Flug

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
	Schnabel	Flug
-	Heuler	Normal
9	Silberblick	Normal
15	Furienschlag	Normal
22	Spiegeltrick	Flug
29	Bohrschnabel	Flug
36	Agilität	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN



#22 Ibitak

FINDEN FANGEN

TYP: Normal/Flug

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schnabel	Flug
-	Heuler	Normal
-	Silberblick	Normal
-	Furienschlag	Normal
25	Spiegeltrick	Flug
34	Bohrschnabel	Flug
43	Agilität	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 20 IBITAK



#23 Rettan

TYP: Gift

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Wickel	Normal
	Silberblick	Normal
10	Giftstachel	Gift
17	Biss	Normal
24	Giftblick	Normal
31	Kreideschrei	Normal
38	Säure	Gift

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 22 ARBOK



#24 Arbok

FINDEN FANGEN

TYP: Gift

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
	Wickel	Normal
	Silberblick	Normal
-	Giftstachel	Gift
17	Biss	Normal
27	Giftblick	Normal
36	Kreideschrei	Normal
47	Säure	Gift

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 22 ARBOK



#25 Pikachu
TYP: Elektro

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Donnerschock	Elektro
-	Heuler	Normal
9	Donnerwelle	Elektro
16	Ruckzuckhieb	Normal
26	Sternschauer	Normal
33	Agilität	Psycho
43	Donner	Elektro

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

25

ENTWICKLUNGSSTUFEN: PIKACHU → (DONNERSTEIN) RAICHU

#26 Raichu
TYP: Elektro

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Donnerschock	Elektro
-	Heuler	Normal
-	Donnerwelle	Elektro

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

26

ENTWICKLUNGSSTUFEN: (DONNERSTEIN) RAICHU

#27 Sandan
TYP: Boden

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
10	Sandwirbel	Normal
17	Schlitzer	Normal
24	Giftstachel	Gift
31	Sternschauer	Normal
38	Kratzfurie	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

27

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 22 SANDAMER

#28 Sandamer
TYP: Boden

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
	Sandwirbel	Normal
-	Schlitzer	Normal
27	Giftstachel	Gift
36	Sternschauer	Normal
47	Kratzfurie	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

28

ENTWICKLUNGSSTUFEN: SANDAN → LEV. 22 SANDAMER

#29 Nidoran ♀
TYP: Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
	Heuler	Normal
-	Tackle	Normal
8	Kratzer	Normal
14	Giftstachel	Gift
21	Rutenschlag	Normal
29	Biß	Normal
36	Kratzfurie	Normal
43	Doppelkick	Kampf

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

29

ENTWICKLUNGSSTUFEN: NIDORAN ♀ → LEV. 16 NIDORINA → NIDOQUEEN

#30 Nidorina
TYP: Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Heuler	Normal
-	Tackle	Normal
-	Kratzer	Normal
14	Giftstachel	Gift
23	Rutenschlag	Normal
32	Biß	Normal
41	Kratzfurie	Normal
50	Doppelkick	Kampf

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

30

ENTWICKLUNGSSTUFEN: NIDORAN ♀ → LEV. 16 NIDORINA → NIDOQUEEN

#31 Nidoqueen



FINDEN FANGEN

TYP: Gift/Boden

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Kratzer	Normal
-	Rutenschlag	Normal
14	Giftstachel	Gift
23	Bodyslam	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INT ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 16 NIDORINA → (MONDSTEIN) NIDOQUEEN

#32 Nidoran♂



FINDEN FANGEN

TYP: Gift

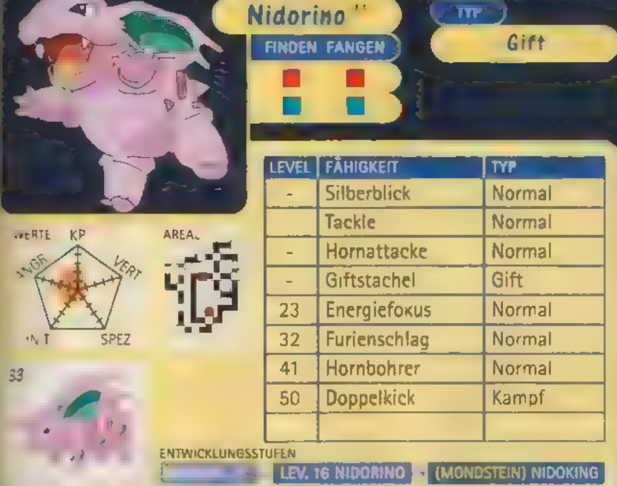
LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Silberblick	Normal
-	Tackle	Normal
8	Hornattacke	Normal
14	Giftstachel	Gift
21	Energiefokus	Normal
29	Furienschlag	Normal
36	Hornbohrer	Normal
43	Doppelkick	Kampf

WERTE KP VERT SPEZ INT ANGR — AREAL

32

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 16 NIDORINO → …NG

#33 Nidorino



FINDEN FANGEN

TYP: Gift

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Silberblick	Normal
	Tackle	Normal
-	Hornattacke	Normal
-	Giftstachel	Gift
23	Energiefokus	Normal
32	Furienschlag	Normal
41	Hornbohrer	Normal
50	Doppelkick	Kampf

WERTE KP VERT SPEZ INT ANGR — AREAL

33

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 16 NIDORINO → (MONDSTEIN) NIDOKING

#34 Nidoking



FINDEN FANGEN

TYP: Gift/Boden

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Hornattacke	Normal
-	Giftstachel	Gift
23	Fuchtler	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INT ANGR — AREAL

34

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 16 NIDORINO → (MONDSTEIN) NIDOKING

#35 Piepi



FINDEN FANGEN

TYP: Normal

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Pfund	Normal
-	Heuler	Normal
13	Gesang	Normal
18	Duplexhieb	Normal
24	Komprimator	Normal
31	Metronom	Normal
39	Einigler	Normal
48	Lichtschild	Psycho

WERTE KP VERT SPEZ INT ANGR — AREAL

35

ENTWICKLUNGSSTUFEN: (MONDSTEIN) PIXI

#36 Pixi



FINDEN FANGEN

TYP: Normal

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Gesang	Normal
-	Duplexhieb	Normal
-	Komprimator	Normal
-	Metronom	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INT ANGR — AREAL

36

ENTWICKLUNGSSTUFEN: (MONDSTEIN) PIXI

37 Vulpix

FINDEN FANGEN

TYP: Feuer

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Glut	Feuer
-	Rutenschlag	Normal
16	Ruckzuckhieb	Normal
21	Brüller	Normal
28	Konfustrahl	Geist
35	Flammenwurf	Feuer
42	Feuerwirbel	Feuer

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

37

ENTWICKLUNGSSTUFEN: (FEUERSTEIN) VULNONA

38 Vulnona

FINDEN FANGEN

TYP: Feuer

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Glut	Feuer
-	Rutenschlag	Normal
-	Ruckzuckhieb	Normal
-	Brüller	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

38

ENTWICKLUNGSSTUFEN: (FEUERSTEIN) VULNONA

39 Pummeluff™

FINDEN FANGEN

TYP: Normal

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Gesang	Normal
9	Pfund	Normal
14	Aussetzer	Normal
19	Einigler	Normal
24	Duplexhieb	Normal
29	Erholung	Psycho
34	Bodyslam	Normal
39	Risikotackle	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

39

ENTWICKLUNGSSTUFEN: (MONDSTEIN) KNUDDELUFF

40 Knuddeluff

FINDEN FANGEN

TYP: Normal

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Gesang	Normal
-	Aussetzer	Normal
-	Einigler	Normal
-	Duplexhieb	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

40

ENTWICKLUNGSSTUFEN: (MONDSTEIN) KNUDDELUFF



41 Zubat

FINDEN FANGEN

TYP: Gift/Flug

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Blutsauger	Käfer
10	Superschall	Normal
15	Biss	Normal
21	Konfustrahl	Geist
28	Flügelschlag	Flug
36	Dunkelnebel	Eis

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

41

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 22 GOLBAT

42 Golbat™

FINDEN FANGEN

TYP: Gift/Flug

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Blutsauger	Käfer
-	Superschall	Normal
-	Biss	Normal
-	Konfustrahl	Geist
32	Flugelschlag	Flug
43	Dunkelnebel	Eis

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

42

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 22 GOLBAT



#43 Myrapla — Pflanze/Gift

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Absorber	Pflanze
15	Giftpuder	Gift
17	Stachelspore	Pflanze
19	Schlafpuder	Pflanze
24	Säure	Gift
33	Blattertanz	Pflanze
46	Solarstrahl	Pflanze

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 21 DUFLOR → (BLATTSTEIN) GIFLOR



#44 Duflor — Pflanze/Gift

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Absorber	Pflanze
-	Giftpuder	Gift
-	Stachelspore	Pflanze
-	Schlafpuder	Pflanze
28	Saure	Gift
38	Blattertanz	Pflanze
52	Solarstrahl	Pflanze

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 21 DUFLOR → GIFLOR



#45 Giflor — Pflanze/Gift

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Giftpuder	Gift
-	Stachelspore	Pflanze
-	Schlafpuder	Pflanze

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 21 DUFLOR → (BLATTSTEIN) GIFLOR



#46 Paras — Käfer/Pflanze

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
13	Stachelspore	Pflanze
20	Blutsauger	Kafer
27	Pilzspore	Pflanze
34	Schlitzer	Normal
41	Wachstum	Normal

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 24 PARASEK



#47 Parasek — Kafer/Pflanze

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Stachelspore	Pflanze
-	Blutsauger	Kafer
30	Pilzspore	Pflanze
39	Schlitzer	Normal
48	Wachstum	Normal

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 24 PARASEK



#48 Bluzuk — Käfer/Gift

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
	Tackle	Normal
-	Aussetzer	Normal
24	Giftpuder	Gift
27	Blutsauger	Kafer
30	Stachelspore	Pflanze
35	Psystrahl	Psycho
38	Schlafpuder	Pflanze
43	Psychokinese	Psycho

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 31 OMOT



49 Omot

TYP: Käfer/Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
	Tackle	Normal
-	Aussetzer	Normal
-	Giftpuder	Gift
-	Blutsauger	Käfer
-	Stachelspore	Pflanze
38	Psystrahl	Psycho
43	Schlafpuder	Pflanze
50	Psychokinese	Psycho

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

49

ENTWICKLUNGSSTUFEN: BLUZUK | LEV. [illegible]

50 Digda

TYP: Boden

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
15	Heuler	Normal
19	Schaufler	Boden
24	Sandwirbel	Normal
31	Schlitzer	Normal
40	Erdbeben	Boden

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

50

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 26 DIGDRI

51 Digdri

TYP: Boden

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Heuler	Normal
-	Schaufler	Boden
-	Sandwirbel	Normal
35	Schlitzer	Normal
47	Erdbeben	Boden

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

51

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 26 DIGDRI



52 Mauzi

TYP: Normal

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
	Heuler	Normal
12	Biss	Normal
17	Zahltag	Normal
24	Kreideschrei	Normal
33	Kratzfurie	Normal
44	Schlitzer	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

52

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 28 SNOBILIKAT



53 Snobilikat

TYP: Normal

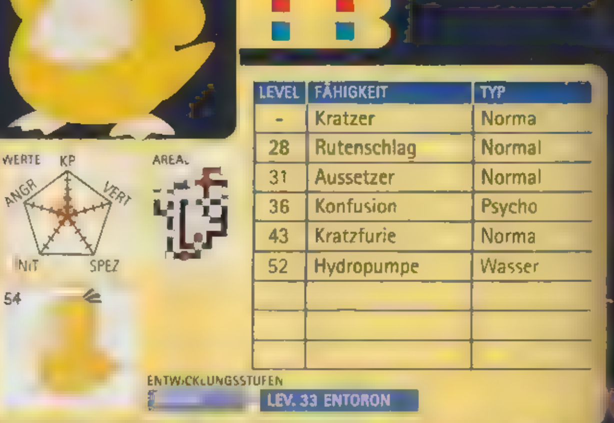
FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Heuler	Normal
-	Biss	Normal
-	Zahltag	Normal
-	Kreideschrei	Normal
37	Kratzfurie	Normal
51	Schlitzer	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

53

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 28 SNOBILIKAT



54 Enton

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
28	Rutenschlag	Normal
31	Aussetzer	Normal
36	Konfusion	Psycho
43	Kratzfurie	Normal
52	Hydropumpe	Wasser

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

54

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 33 ENTORON



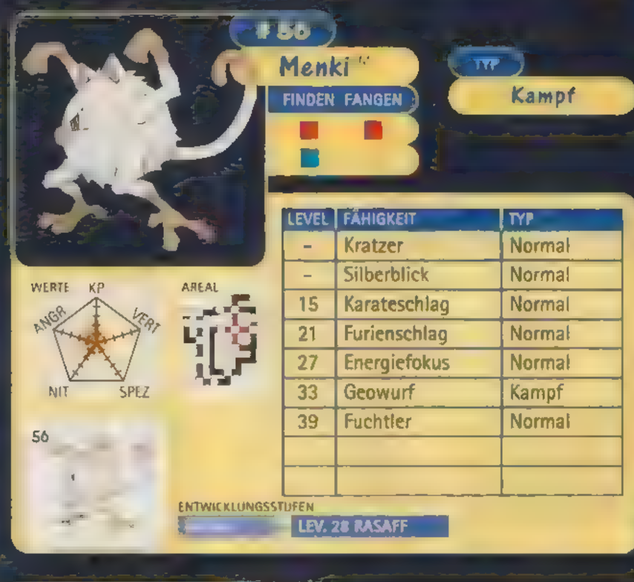
#55 Entoron

FINDEN FANGEN

TYP: Wasser

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Rutenschlag	Normal
-	Aussetzer	Normal
39	Konfusion	Psycho
48	Kratzfurie	Normal
59	Hydropumpe	Wasser

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 33 ENTORON



#56 Menki

FINDEN FANGEN

TYP: Kampf

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Silberblick	Normal
15	Karateschlag	Normal
21	Furienschlag	Normal
27	Energiefokus	Normal
33	Geowurf	Kampf
39	Fuchtler	Normal

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 28 RASAFF



#57 Rasaff

FINDEN FANGEN

TYP: Kampf

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Silberblick	Normal
-	Karateschlag	Normal
-	Furienschlag	Normal
-	Energiefokus	Normal
37	Geowurf	Kampf
46	Fuchtler	Normal

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 28 RASAFF



#58 Fukano

FINDEN FANGEN

TYP: Feuer

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Biss	Normal
-	Brüller	Normal
18	Glut	Feuer
23	Silberblick	Normal
30	Bodycheck	Normal
39	Agilität	Psycho
50	Flammenwurf	Feuer

ENTWICKLUNGSSTUFEN: (FEUERSTEIN) ARKANI



#59 Arkani

FINDEN FANGEN

TYP: Feuer

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Brüller	Normal
-	Glut	Feuer
-	Silberblick	Normal
-	Bodycheck	Normal

ENTWICKLUNGSSTUFEN: (FEUERSTEIN) ARKANI



#60 Quapsel

FINDEN FANGEN

TYP: Wasser

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Blubber	Wasser
16	Hypnose	Psycho
19	Aquaknarre	Wasser
25	Duplexhieb	Normal
31	Bodyslam	Normal
38	Amnesie	Psycho
45	Hydropumpe	Wasser

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 25 QUAPUTZI → (WASSERSTEIN) QUAPPO



#61 Quaputzi

FINDEN FANGEN

TYP: Wasser

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Blubber	Wasser
-	Hypnose	Psycho
-	Aquaknarre	Wasser
26	Duplexhieb	Normal
33	Bodyslam	Normal
41	Amnesie	Psycho
49	Hydropumpe	Wasser

WERTE KP ANGR VERT INT SPEZ — AREAL — 61

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 25 QUAPUTZI → (WASSERSTEIN) QUAPPO

#62 Quappo

FINDEN FANGEN

TYP: Wasser Kampf

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Duplexhieb	Normal
-	Bodyslam	Normal
-	Hypnose	Psycho
-	Aquaknarre	Wasser

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ — AREAL — 62

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 25 QUAPUTZI → (WASSERSTEIN) QUAPPO

#63 Abra

TYP: Psycho

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
	Teleport	Psycho

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ — AREAL — 63

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 16 KADABRA → (TAUSCH) SIMSALA

#64 Kadabra

TYP: Psycho

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Teleport	Psycho
-	Konfusion	Psycho
20	Aussetzer	Normal
27	Psystrahl	Psycho
31	Genesung	Normal
38	Psychokinese	Psycho
42	Reflektor	Psycho

WERTE KP ANGR VERT INT SPEZ — AREAL — 64

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 16 KADABRA → (TAUSCH) SIMSALA

#65 Simsala

FINDEN FANGEN

TYP: Psycho

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Teleport	Psycho
-	Konfusion	Psycho
20	Aussetzer	Normal
27	Psystrahl	Psycho
31	Genesung	Normal
38	Psychokinese	Psycho
42	Reflektor	Psycho

WERTE KP ANGR VERT NIT SPEZ — AREAL — 65

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 16 KADABRA → (TAUSCH) SIMSALA

#66 Machollo

FINDEN FANGEN

TYP: Kampf

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Karateschlag	Normal
20	Fußkick	Kampf
25	Silberblick	Normal
32	Energiefokus	Normal
39	Geowurf	Kampf
46	Überroller	Kampf

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ — AREAL — 66

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 28 MASCHOCK → (TAUSCH) MACHOMEI



#67 Maschock

FINDEN FANGEN

TYP: Kampf

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Karateschlag	Normal
-	Fußkick	Kampf
-	Silberblick	Normal
36	Energiefokus	Normal
44	Geowurf	Kampf
52	Überroller	Kampf

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

67

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 28 MASCHOCK → (TAUSCH) MACHOMEI



#68 Machomei

FINDEN FANGEN

TYP: Kampf

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Karateschlag	Normal
-	Fußkick	Kampf
-	Silberblick	Normal
36	Energiefokus	Normal
44	Geowurf	Kampf
52	Überroller	Kampf

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

68

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 28 MASCHOCK → (TAUSCH) MACHOMEI





#69 Knofensa™

FINDEN FANGEN

TYP: Pflanze Gift

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Rankenhieb	Pflanze
-	Wachstum	Normal
13	Wickel	Normal
15	Giftpuder	Gift
18	Schlafpuder	Pflanze
21	Stachelspore	Pflanze
26	Säure	Gift
33	Rasierblatt	Pflanze
42	Slam	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

69

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 21 ULTRIGARIA → (BLATTSTEIN) SARZENIA



#70 Ultrigaria

FINDEN FANGEN

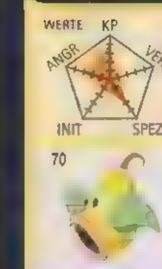
TYP: Pflanze/Gift

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Rankenhieb	Pflanze
-	Wachstum	Normal
-	Wickel	Normal
-	Giftpuder	Gift
-	Schlafpuder	Pflanze
23	Stachelspore	Pflanze
29	Säure	Gift
38	Rasierblatt	Pflanze
49	Slam	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

70



ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 21 ULTRIGARIA → (BLATTSTEIN) SARZENIA



#71 Sarzenia

FINDEN FANGEN

TYP: Pflanze/Gift

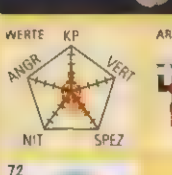
LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Wickel	Normal
-	Giftpuder	Gift
-	Schlafpuder	Pflanze

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

71

ENTWICKLUNGSSTUFEN: NSA → LEV. 21 ULTRIGARIA → (BLATTSTEIN) SARZENIA



#72 Tentacha

FINDEN FANGEN

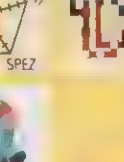
TYP: Wasser/Gift

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
	Säure	Gift
7	Superschall	Normal
13	Wickel	Normal
18	Giftstachel	Gift
22	Aquaknarre	Wasser
27	Umklammerung	Normal
33	Barriere	Psycho
40	Kreideschrei	Normal
48	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

72



ENTWICKLUNGSSTUFEN: TENTACHA →



#73 Tentoxa

FINDEN FANGEN

TYP: Pflanze/Gift

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Säure	Gift
-	Superschall	Normal
-	Wickel	Normal
-	Giftstachel	Gift
	Aquaknarre	Wasser
-	Umklammerung	Normal
35	Barriere	Psycho
43	Kreideschrei	Normal
50	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

73

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 30 TENTOXA

#74 Kleinstein

FINDEN FANGEN

TYP: Gestein/Boden

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
11	Einigler	Normal
16	Steinwurf	Gestein
21	Finale	Normal
26	Hartner	Normal
31	Erdbeben	Boden
36	Explosion	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

74

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 25 GEOROK — (TAUSCH) GEOWAZ



#75 Georok

FINDEN FANGEN

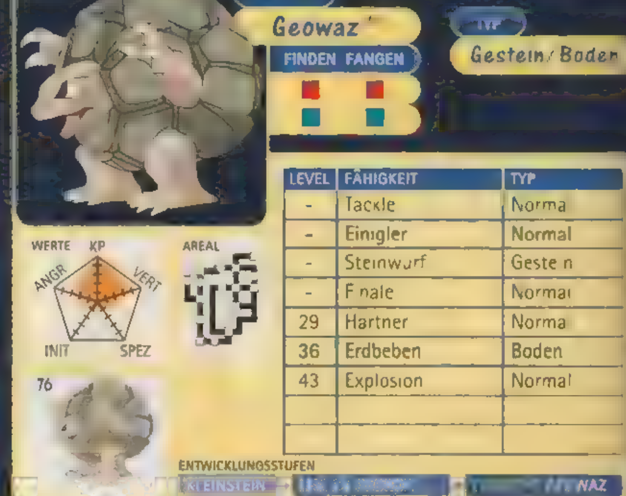
TYP: Gestein/Boden

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Einigler	Normal
-	Steinwurf	Gestein
-	Finale	Normal
29	Hartner	Normal
36	Erdbeben	Boden
43	Explosion	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

75

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 25 GEOROK



#76 Geowaz

FINDEN FANGEN

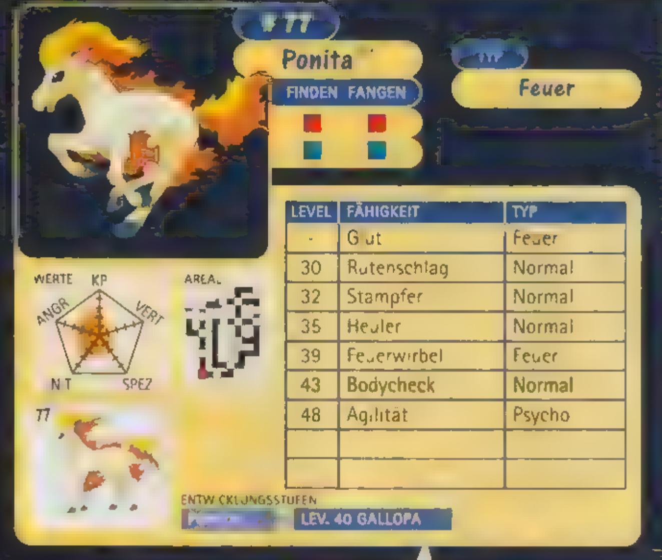
TYP: Gestein/Boden

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Einigler	Normal
-	Steinwurf	Gestein
-	Finale	Normal
29	Hartner	Normal
36	Erdbeben	Boden
43	Explosion	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

76

ENTWICKLUNGSSTUFEN: KLEINSTEIN



#77 Ponita

FINDEN FANGEN

TYP: Feuer

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Glut	Feuer
30	Rutenschlag	Normal
32	Stampfer	Normal
35	Heuler	Normal
39	Feuerwirbel	Feuer
43	Bodycheck	Normal
48	Agilität	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

77

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 40 GALLOPA



#78 Gallopa

FINDEN FANGEN

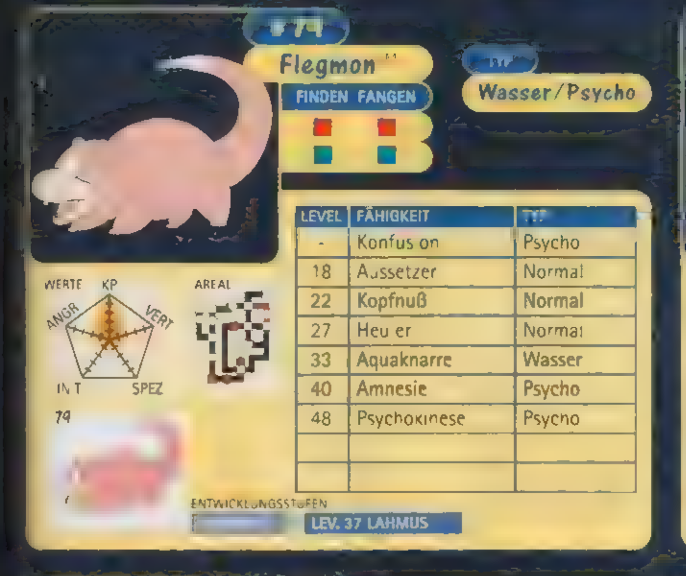
TYP: Feuer

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Glut	Feuer
-	Rutenschlag	Normal
-	Stampfer	Normal
-	Heuler	Normal
-	Feuerwirbel	Feuer
47	Bodycheck	Normal
55	Agilität	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

78

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 40 GALLOPA



#79 Flegmon

FINDEN FANGEN

TYP: Wasser/Psycho

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Konfusion	Psycho
18	Aussetzer	Normal
22	Kopfnuß	Normal
27	Heuler	Normal
33	Aquaknarre	Wasser
40	Amnesie	Psycho
48	Psychokinese	Psycho

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

79

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 37 LAHMUS



#80 Lahmus

FINDEN FANGEN

TYP: Wasser/Psycho

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Konfusion	Psycho
-	Aussetzer	Normal
-	Kopfnuß	Normal
-	Heuler	Normal
-	Aquaknarre	Wasser
44	Amnesie	Psycho
55	Psychokinese	Psycho

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

80

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 37 LAHMUS



#81 Magnetilo

FINDEN FANGEN

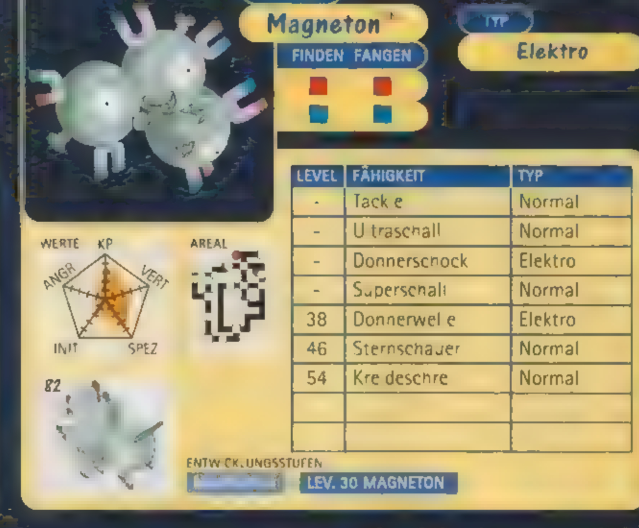
TYP: Elektro

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
21	Ultraschall	Normal
25	Donnerschock	Elektro
29	Superschall	Normal
35	Donnerwelle	Elektro
41	Sternschauer	Normal
47	Kreideschrei	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

81

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 30 MAGNETON



#82 Magneton

FINDEN FANGEN

TYP: Elektro

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Ultraschall	Normal
-	Donnerschock	Elektro
-	Superschall	Normal
38	Donnerwelle	Elektro
46	Sternschauer	Normal
54	Kreideschrei	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

82

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 30 MAGNETON



#83 Porenta

FINDEN FANGEN

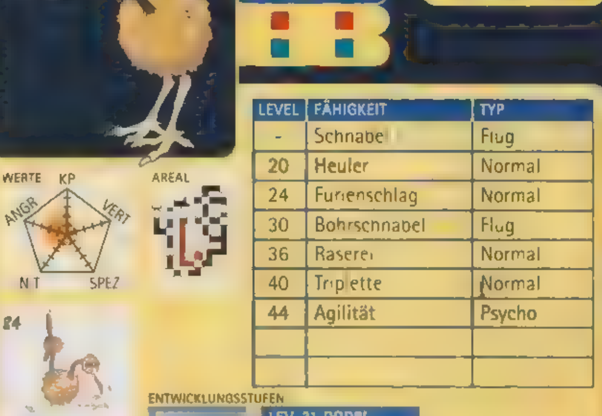
TYP: Normal/Flug

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schnabel	Flug
-	Sandwirbel	Normal
7	Silberblick	Normal
15	Furienschlag	Normal
23	Schwerttanz	Normal
31	Agilität	Psycho
39	Schlitzer	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

83

ENTWICKLUNGSSTUFEN



#84 Dodu

FINDEN FANGEN

TYP: Normal/Flug

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schnabel	Flug
20	Heuler	Normal
24	Furienschlag	Normal
30	Bohrschnabel	Flug
36	Raserei	Normal
40	Triplette	Normal
44	Agilität	Psycho

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

84

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 31 DODRI



Dodri

Normal/Flug

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schnabel	Flug
-	Heuler	Normal
-	Furienschlag	Normal
-	Bohrschnabel	Flug
39	Raserei	Normal
45	Triplette	Normal
51	Agilität	Psycho

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ — AREAL

85

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 31 DODRI

Jurob

Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
	Kopfnuß	Normal
30	Heuler	Normal
35	Aurorastrahl	Eis
40	Erholung	Psycho
45	Bodycheck	Normal
50	Eisstrahl	Eis

WERTE KP ANGR VERT NIT SPEZ — AREAL

86

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 34 JUGONG

Jugong

Wasser/Eis

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kopfnuß	Normal
-	Heuler	Normal
35	Aurorastrahl	Eis
44	Erholung	Psycho
50	Bodycheck	Normal
56	Eisstrahl	Eis

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ — AREAL

87

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 34 JUGONG

Sleima

Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Pfund	Normal
-	Aussetzer	Normal
30	Giftwolke	Gift
33	Komprimator	Normal
37	Schlammbad	Gift
42	Härtner	Normal
48	Kreideschrei	Normal
55	Säurepanzer	Gift

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 38 SLEIMOK

Sleimok

Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Pfund	Normal
-	Aussetzer	Normal
-	Giftwolke	Gift
-	Komprimator	Normal
-	Schlammbad	Gift
45	Härtner	Normal
53	Kreideschrei	Normal
60	Säurepanzer	Gift

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ — AREAL

89

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 38 SLEIMOK

Muschas

Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Panzerschutz	Wasser
18	Superschall	Normal
23	Schnapper	Wasser
30	Aurorastrahl	Eis
39	Silberblick	Normal
50	Eisstrahl	Eis

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ — AREAL

90

ENTWICKLUNGSSTUFEN: (WASSERSTEIN) AUSTOS

Austos

Wasser Eis

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Panzerschutz	Wasser
-	Superschall	Normal
-	Schnapper	Wasser
-	Aurorastrahl	Eis
50	Dornkanone	Normal

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

91

ENTWICKLUNGSSTUFEN

(WASSERSTEIN) AUSTOS



Nebulak

Geist/Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schlecker	Geist
-	Konfustrahl	Geist
-	Nachtnebel	Geist
27	Hypnose	Psycho
35	Traumfresser	Psycho

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

92

ENTWICKLUNGSSTUFEN

LEV. 25 ALPOLLO · (TAUSCH) GENGAR

Alpollo

Geist/Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schlecker	Geist
-	Konfustrahl	Geist
-	Nachtnebel	Geist
29	Hypnose	Psycho
38	Traumfresser	Psycho

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

93

ENTWICKLUNGSSTUFEN

LEV. 25 ALPOLLO · (TAUSCH) GENGAR



Gengar

Geist/Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schlecker	Geist
-	Konfustrahl	Geist
-	Nachtnebel	Geist
29	Hypnose	Psycho
38	Traumfresser	Psycho

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

94

ENTWICKLUNGSSTUFEN

LEV. 25 ALPOLLO · GENGAR

Onix

Gestein Boden

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Kreideschrei	Normal
15	Klammergriff	Normal
19	Steinwurf	Gestein
25	Raserei	Normal
33	Slam	Normal
43	Härtner	Normal

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

95

ENTWICKLUNGSSTUFEN



Traumato

Psycho

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Pfund	Normal
-	Hypnose	Psycho
12	Aussetzer	Normal
17	Konfusion	Psycho
24	Kopfnuß	Normal
29	Giftwolke	Gift
32	Psychokinese	Psycho
37	Meditation	Psycho

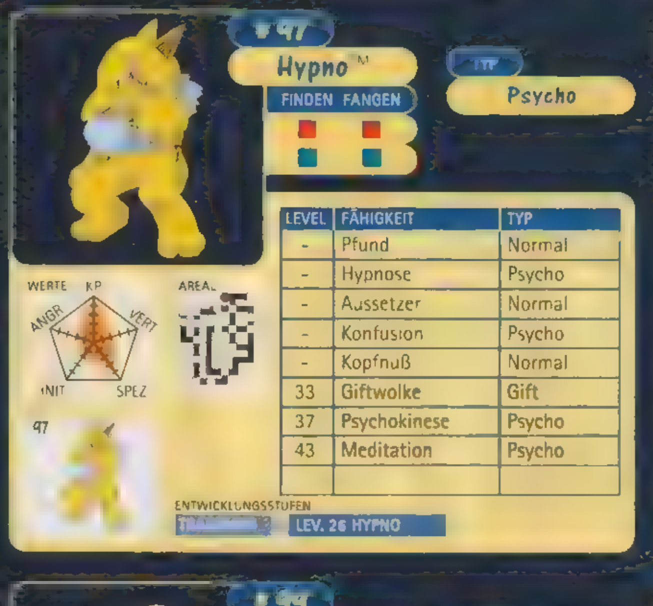
WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

96

ENTWICKLUNGSSTUFEN

LEV. 26 HYPNO



#97 **Hypno**

TYP: Psycho

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Pfund	Normal
-	Hypnose	Psycho
-	Aussetzer	Normal
-	Konfusion	Psycho
-	Kopfnuß	Normal
33	Giftwolke	Gift
37	Psychokinese	Psycho
43	Meditation	Psycho

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 26 HYPNO



#98 **Krabby**

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Blubber	Wasser
-	Silberblick	Normal
20	Klammer	Normal
25	Guillotine	Normal
30	Stampfer	Normal
35	Krabbhammer	Wasser
40	Härtner	Normal

ENTWICKLUNGSSTUFEN: KRABBY LEV. 28 KINGLER



#99 **Kingler**

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Blubber	Wasser
-	Silberblick	Normal
-	Klammer	Normal
-	Guillotine	Normal
34	Stampfer	Normal
42	Krabbhammer	Wasser
49	Härtner	Normal

ENTWICKLUNGSSTUFEN: KRABBY



#100 **Voltobal**

TYP: Elektro

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Kreideschrei	Normal
17	Ultraschall	Normal
22	Finale	Normal
29	Lichtschild	Psycho
36	Sternschauer	Normal
43	Explosion	Normal

ENTWICKLUNGSSTUFEN: VOLTOBAL



#101 **Lektrobal**

TYP: Elektro

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Kreideschrei	Normal
-	Ultraschall	Normal
-	Finale	Normal
-	Lichtschild	Psycho
40	Sternschauer	Normal
50	Explosion	Normal

ENTWICKLUNGSSTUFEN: VOLTOBAL



#102 **Owei**

TYP: Pflanze/Psycho

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Stakkato	Normal
-	Hypnose	Psycho
25	Reflektor	Psycho
28	Egelsamen	Pflanze
32	Stachelspore	Pflanze
37	Giftpuder	Gift
42	Solarstrahl	Pflanze
48	Schlafpuder	Pflanze

ENTWICKLUNGSSTUFEN: OWEI



#103 Kokowei

TYP: Pflanze/Psycho

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Stakkato	Normal
-	Hypnose	Psycho
28	Stampfer	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: (BLATTSTEIN) KOKOWEI



#104 Tragosso

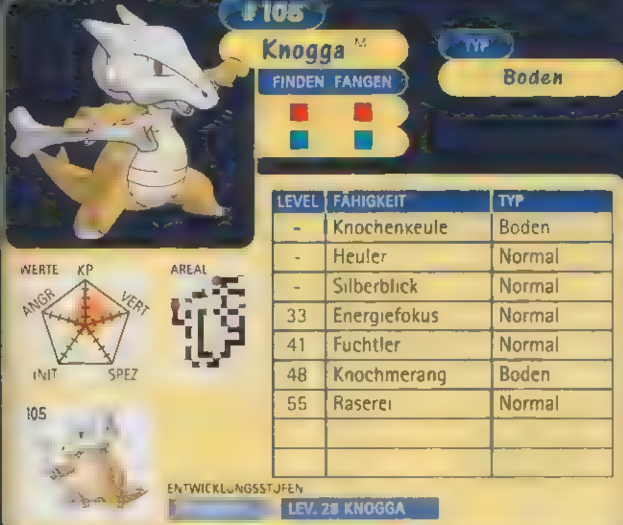
TYP: Boden

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Knochenkeule	Boden
-	Heuler	Normal
25	Silberblick	Normal
31	Energiefokus	Normal
38	Fuchtler	Normal
43	Knochmerang	Boden
46	Raserei	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 28 KNOGGA



#105 Knogga

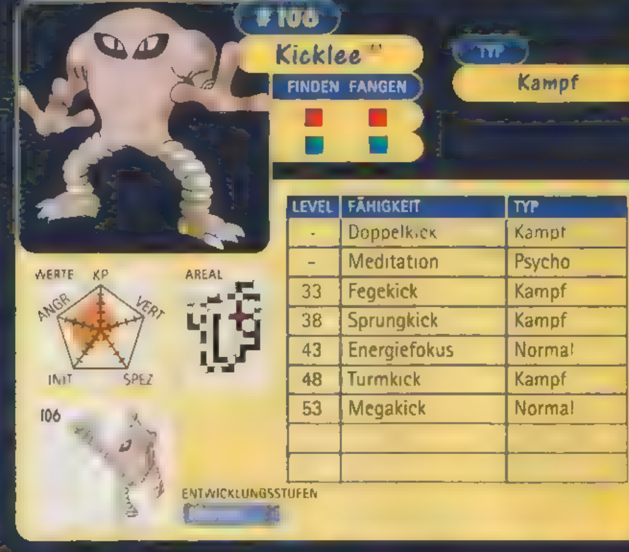
TYP: Boden

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Knochenkeule	Boden
-	Heuler	Normal
-	Silberblick	Normal
33	Energiefokus	Normal
41	Fuchtler	Normal
48	Knochmerang	Boden
55	Raserei	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 28 KNOGGA



#106 Kicklee

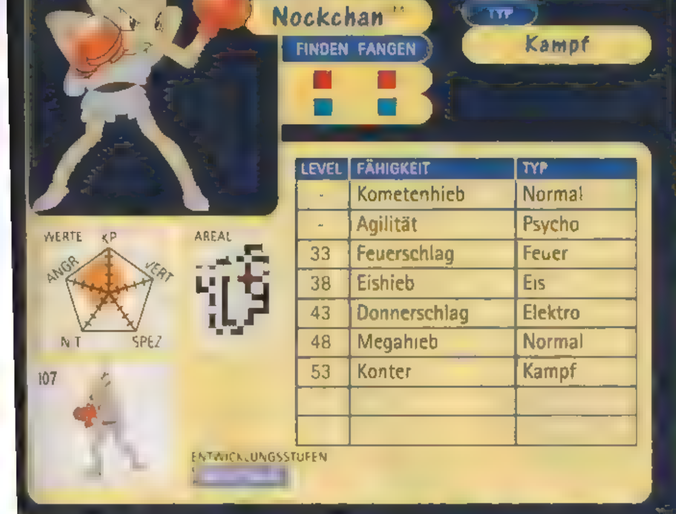
TYP: Kampf

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Doppelkick	Kampf
-	Meditation	Psycho
33	Fegekick	Kampf
38	Sprungkick	Kampf
43	Energiefokus	Normal
48	Turmkick	Kampf
53	Megakick	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN



#107 Nockchan

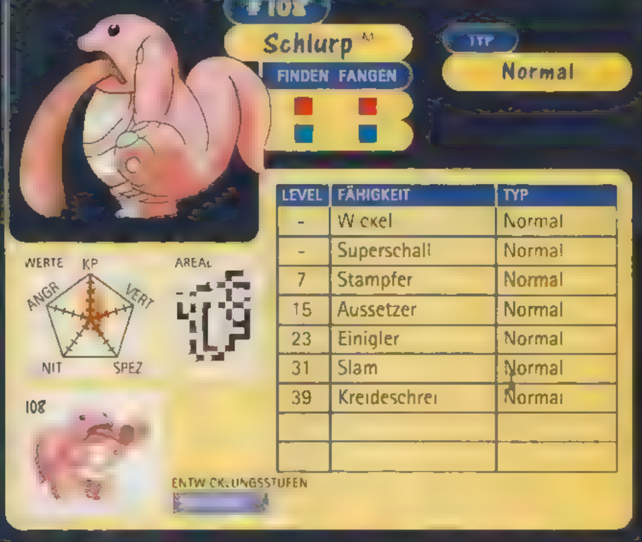
TYP: Kampf

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kometenhieb	Normal
-	Agilität	Psycho
33	Feuerschlag	Feuer
38	Eishieb	Eis
43	Donnerschlag	Elektro
48	Megahieb	Normal
53	Konter	Kampf

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN



#108 Schlurp

TYP: Normal

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Wickel	Normal
-	Superschall	Normal
7	Stampfer	Normal
15	Aussetzer	Normal
23	Einigler	Normal
31	Slam	Normal
39	Kreideschrei	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN



Smogon

FINDEN FANGEN

TYP: Gift

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
	Tackle	Flug
-	Smog	Gift
32	Schlammbad	Gift
37	Rauchwolke	Normal
40	Finale	Normal
45	Dunkelnebel	Eis
48	Explosion	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

109

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 35 SMOGMOG



Smogmog

FINDEN FANGEN

TYP: Gift

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
	Tackle	Flug
-	Smog	Gift
-	Schlammbad	Gift
39	Rauchwolke	Normal
43	Finale	Normal
49	Dunkelnebel	Eis
53	Explosion	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

110

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 35 SMOGMOG



Rihorn

FINDEN FANGEN

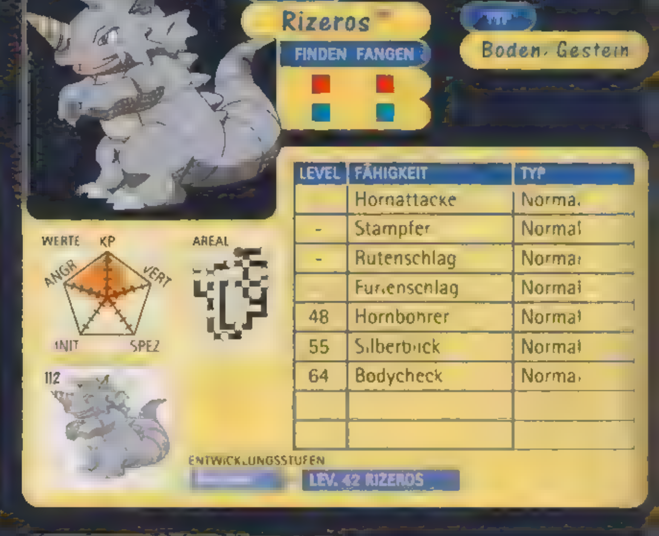
TYP: Boden/Gestein

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
	Hornattacke	Normal
30	Stampfer	Normal
35	Rutenschlag	Normal
40	Furienschlag	Normal
45	Hornbohrer	Normal
50	Silberblick	Normal
55	Bodycheck	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

111

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 42 RIZEROS



Rizeros

FINDEN FANGEN

TYP: Boden/Gestein

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
	Hornattacke	Normal
-	Stampfer	Normal
-	Rutenschlag	Normal
	Furienschlag	Normal
48	Hornbohrer	Normal
55	Silberblick	Normal
64	Bodycheck	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

112

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 42 RIZEROS



Chaneira

FINDEN FANGEN

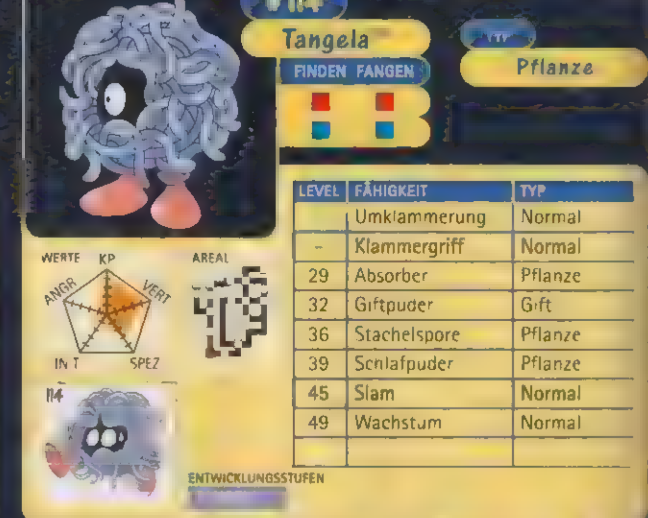
TYP: Normal

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Pfund	Normal
-	Duplexhieb	Normal
24	Gesang	Normal
30	Heuler	Normal
38	Komprimator	Normal
44	Einigler	Normal
48	Lichtschild	Psycho
54	Risikotackle	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

113

ENTWICKLUNGSSTUFEN



Tangela

FINDEN FANGEN

TYP: Pflanze

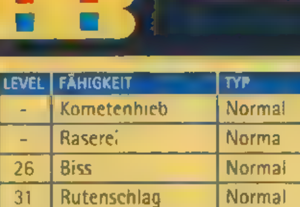
LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
	Umklammerung	Normal
-	Klammergriff	Normal
29	Absorber	Pflanze
32	Giftpuder	Gift
36	Stachelspore	Pflanze
39	Schlafpuder	Pflanze
45	Slam	Normal
49	Wachstum	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

114

ENTWICKLUNGSSTUFEN

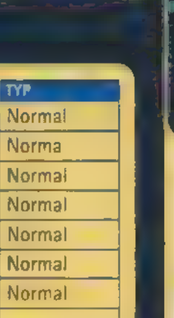




115 Kangama™

FINDEN FANGEN

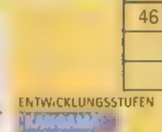
TYP: Normal



LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kometenhieb	Normal
-	Raserei	Normal
26	Biss	Normal
31	Rutenschlag	Normal
36	Megahieb	Normal
41	Silberblick	Normal
46	Irrschlag	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, NIT, ANGR

AREAL



115

ENTWICKLUNGSSTUFEN

KANGAMA



116 Seeper™



FINDEN FANGEN

TYP: Wasser

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
	Blubber	Wasser
19	Rauchwolke	Normal
24	Silberblick	Normal
30	Aquaknarre	Wasser
37	Agilität	Psycho
45	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, NIT, ANGR

AREAL

116

ENTWICKLUNGSSTUFEN

LEV. 32 SEEMON



117 Seemon™

FINDEN FANGEN

TYP: Wasser

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Blubber	Wasser
-	Rauchwolke	Normal
-	Silberblick	Normal
-	Aquaknarre	Wasser
41	Agilität	Psycho
52	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL



117

ENTWICKLUNGSSTUFEN

LEV. 32 SEEMON



118 Goldini™

FINDEN FANGEN

TYP: Wasser

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schnabel	Flug
-	Rutenschlag	Normal
19	Superschall	Normal
24	Hornattacke	Normal
30	Furienschlag	Normal
37	Kaskade	Wasser
45	Hornbohrer	Normal
54	Agilität	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

118

ENTWICKLUNGSSTUFEN

LEV. 33 GOLKING



119 Golking™

FINDEN FANGEN

TYP: Wasser

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schnabel	Flug
-	Rutenschlag	Normal
-	Superschall	Normal
-	Hornattacke	Normal
-	Furienschlag	Normal
39	Kaskade	Wasser
48	Hornbohrer	Normal
54	Agilität	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

119

ENTWICKLUNGSSTUFEN

GOLDINI



120 Sterndu™



FINDEN FANGEN

TYP: Wasser

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
17	Aquaknarre	Wasser
22	Hartner	Normal
27	Genesung	Normal
32	Sternschauer	Normal
37	Komprimator	Normal
42	Lichtschild	Psycho
47	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, NIT, ANGR

AREAL



120



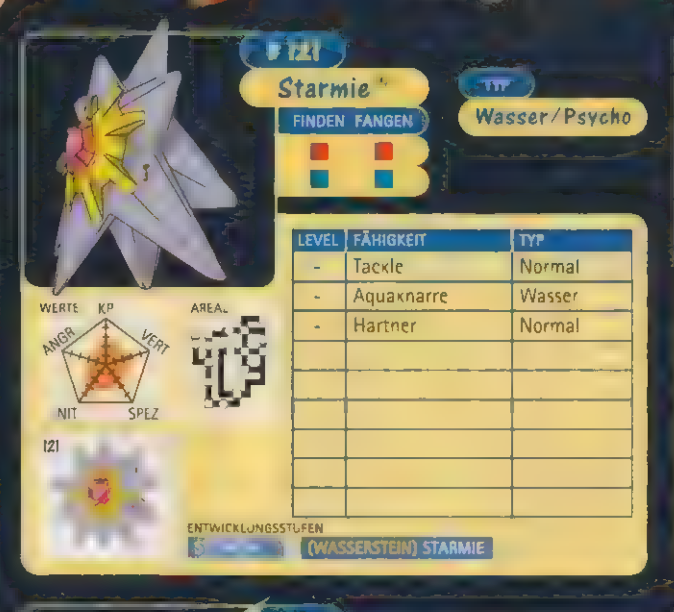
ENTWICKLUNGSSTUFEN

STERNDU









121 Starmie

FINDEN FANGEN

TYP: Wasser/Psycho

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Aquaknarre	Wasser
-	Härtner	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: (WASSERSTEIN) STARMIE



122 Pantimos

FINDEN FANGEN

TYP: Psycho

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Konfusion	Psycho
-	Barriere	Psycho
23	Lichtschild	Psycho
31	Duplexhieb	Normal
39	Meditation	Psycho
47	Delegator	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: PANTIMOS



123 Sichlor

FINDEN FANGEN

TYP: Käfer/Flug

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Ruckzuckhieb	Normal
17	Silberblick	Normal
20	Energiefokus	Normal
24	Doppelteam	Normal
29	Schlitzer	Normal
35	Schwerttanz	Normal
42	Agilität	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN



124 Rossana

FINDEN FANGEN

TYP: Eis/Psycho

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Pfund	Normal
-	Todeskuß	Normal
15	Gesang	Normal
23	Duplexhieb	Normal
31	Eishieb	Eis
39	Meditation	Psycho
47	Blizzard	Eis

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN



125 Elektek

FINDEN FANGEN

TYP: Elektro

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Ruckzuckhieb	Normal
-	Silberblick	Normal
34	Donnerschock	Elektro
37	Kreideschrei	Normal
42	Donnerschlag	Elektro
49	Lichtschild	Psycho
54	Donner	Elektro

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN



126 Magmar

FINDEN FANGEN

TYP: Feuer

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Glut	Feuer
36	Silberblick	Normal
39	Konfustrahl	Geist
43	Feuerschlag	Feuer
48	Rauchwolke	Normal
52	Smog	Gift
55	Flammenwurf	Feuer

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN



127 Pinsir

TYP: Käfer

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Klammer	Normal
25	Geowurf	Kampf
30	Guillotine	Normal
36	Energiefokus	Normal
43	Härtner	Normal
49	Schlitzer	Normal
54	Schwerttanz	Normal

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

127

ENTWICKLUNGSSTUFEN

128 Tauros

TYP: Normal

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
21	Stampfer	Normal
28	Rutenschlag	Normal
35	Silberblick	Normal
44	Raserei	Normal
51	Bodycheck	Normal

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

128

ENTWICKLUNGSSTUFEN

129 Karpador

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Platscher	Normal
15	Tackle	Normal

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

129

ENTWICKLUNGSSTUFEN

LEV. 20 GARADOS

130 Garados

TYP: Wasser/Flug

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
20	Biß	Normal
25	Drachenwut	Drache
32	Silberblick	Normal
41	Hydropumpe	Wasser
52	Hyperstrahl	Normal

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

130

ENTWICKLUNGSSTUFEN

LEV. 20 GARADOS

131 Lapras

TYP: Wasser/Eis

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Aquaknarre	Wasser
-	Heuler	Normal
16	Gesang	Normal
20	Weißnebel	Eis
25	Bodyslam	Normal
31	Konfustrahl	Geist
38	Eisstrahl	Eis
46	Hydropumpe	Wasser

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

131

ENTWICKLUNGSSTUFEN

132 Ditto

TYP: Normal

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Wandler	Normal

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

132

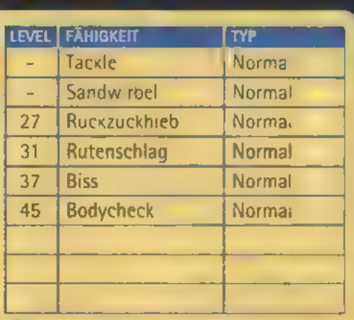
ENTWICKLUNGSSTUFEN



133 Evoli

Normal

FINDEN FANGEN



LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Sandwirbel	Normal
27	Ruckzuckhieb	Normal
31	Rutenschlag	Normal
37	Biss	Normal
45	Bodycheck	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

133

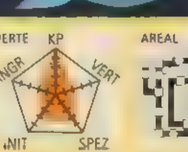
ENTWICKLUNGSSTUFEN: EVOLI

134 Aquana

Wasser

FINDEN FANGEN









LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Sandwirbel	Normal
27	Ruckzuckhieb	Normal
31	Aquaknarre	Wasser
37	Rutenschlag	Normal
40	Biss	Normal
42	Säurepanzer	Gift
44	Dunkelnebel	Eis
48	Weißnebel	Eis
54	Hydropumpe	Wasser

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

134

ENTWICKLUNGSSTUFEN: EVOLI

135 Blitza

Elektro

FINDEN FANGEN



LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
	Tackle	Normal
-	Sandwirbel	Normal
27	Ruckzuckhieb	Normal
31	Donnerschock	Elektro
37	Rutenschlag	Normal
40	Donnerwelle	Elektro
42	Doppelkick	Kampf
44	Agilität	Psycho
48	Nadelrakete	Käfer
54	Donner	Elektro

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

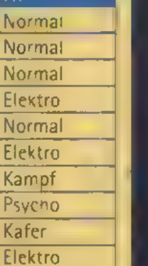
135

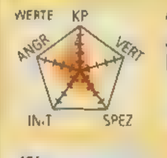
ENTWICKLUNGSSTUFEN: (DONNERSTEIN) BLITZA

136 Flamara

Feuer

FINDEN FANGEN







LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Sandwirbel	Normal
27	Ruckzuckhieb	Normal
31	Glut	Feuer
37	Rutenschlag	Normal
40	Biss	Normal
42	Silberblick	Normal
44	Feuerwirbel	Feuer
48	Raserei	Normal
54	Flammenwurf	Feuer

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

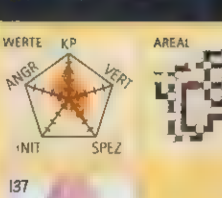
136

ENTWICKLUNGSSTUFEN: (FEUERSTEIN) FLAMARA

137 Porygon

Normal





LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Schärfer	Normal
-	Umwandlung	Normal
23	Psystrahl	Psycho
28	Härtner	Normal
35	Agilität	Psycho
42	Triplette	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

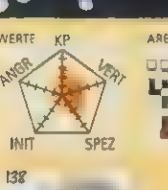
137

ENTWICKLUNGSSTUFEN

138 Amonitas

Gestein Wasser





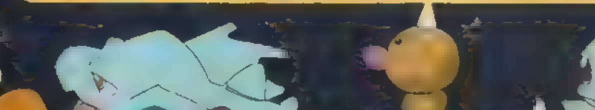


LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Aquaknarre	Wasser
-	Panzerschutz	Wasser
34	Hornattacke	Normal
39	Silberblick	Normal
46	Dornkanone	Normal
53	Hydropumpe	Wasser

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

138

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LEV. 40 AMOROSO









#139 Amoroso™

FINDEN FANGEN

Gestein/Wasser

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Aquaknarre	Wasser
-	Panzerschutz	Wasser
	Hornattacke	Normal
-	Silberblick	Normal
44	Dornkanone	Normal
49	Hydropumpe	Wasser

WERTE KP ANGR VERT NIT SPEZ

AREAL

139

ENTWICKLUNGSSTUFEN

LEV. 40 AMOROSO



#140 Kabuto

FINDEN FANGEN

Gestein/Wasser

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Hartner	Normal
34	Absorber	Pflanze
39	Schlitzer	Normal
44	Silberblick	Normal
49	Hydropumpe	Wasser

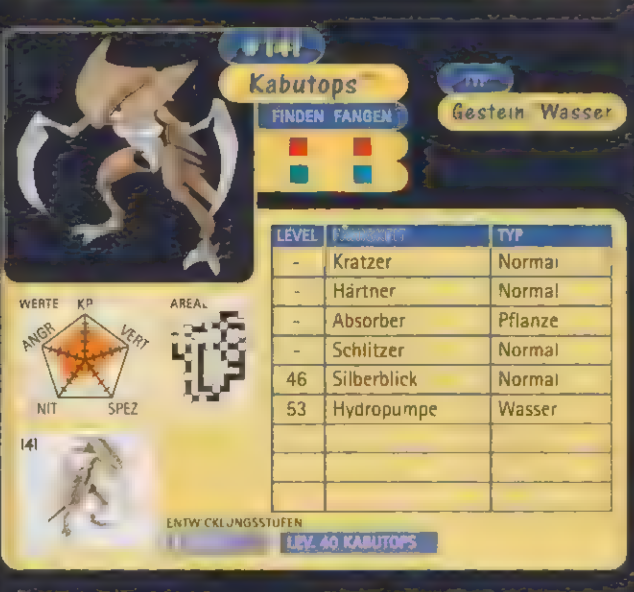
WERTE KP ANGR VERT NIT SPEZ

AREAL

140

ENTWICKLUNGSSTUFEN

LEV. 40 KABUTOPS



#141 Kabutops

FINDEN FANGEN

Gestein Wasser

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Härtner	Normal
-	Absorber	Pflanze
-	Schlitzer	Normal
46	Silberblick	Normal
53	Hydropumpe	Wasser

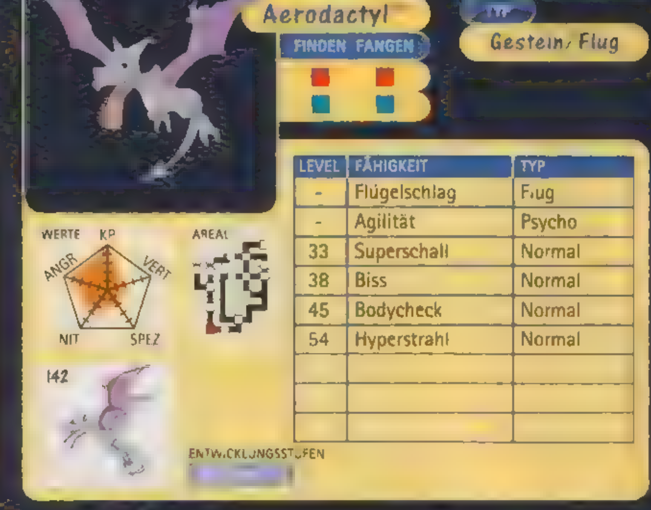
WERTE KP ANGR VERT NIT SPEZ

AREAL

141

ENTWICKLUNGSSTUFEN

LEV. 40 KABUTOPS



#142 Aerodactyl

FINDEN FANGEN

Gestein/Flug

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Flügelschlag	Flug
-	Agilität	Psycho
33	Superschall	Normal
38	Biss	Normal
45	Bodycheck	Normal
54	Hyperstrahl	Normal

WERTE KP ANGR VERT NIT SPEZ

AREAL

142

ENTWICKLUNGSSTUFEN



#143 Relaxo

FINDEN FANGEN

Normal

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kopfnuß	Normal
-	Amnesie	Psycho
-	Erholung	Psycho
35	Bodyslam	Normal
41	Härtner	Normal
48	Risikotackle	Normal
56	Hyperstrahl	Normal

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

143

ENTWICKLUNGSSTUFEN



#144 Arktos

FINDEN FANGEN

Eis/Flug

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schnabel	Flug
	Eisstrahl	Eis
51	Blizzard	Eis
55	Agilität	Psycho
60	Weißnebel	Eis

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

144

ENTWICKLUNGSSTUFEN



LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Donnerschock	Elektro
-	Bohrschnabel	Flug
51	Donner	Elektro
55	Agilität	Psycho
60	Lichtschild	Psycho



LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schnabel	Flug
-	Feuerwirbel	Feuer
51	Silberblick	Normal
55	Agilität	Psycho
60	Himmelsfeger	Flug



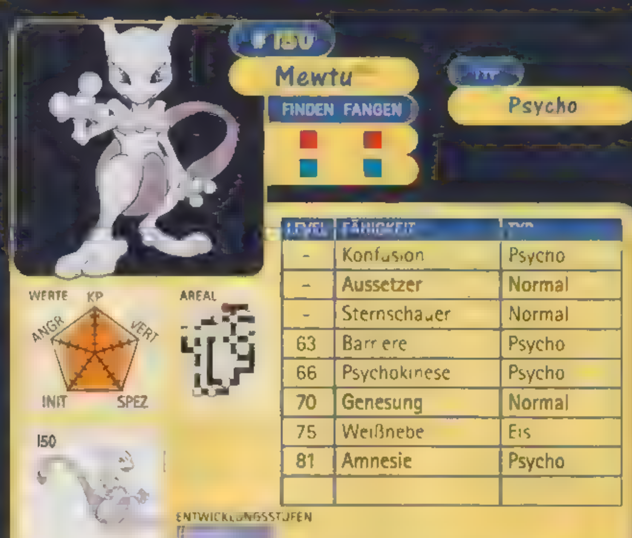
LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Wickel	Normal
-	Silberblick	Normal
10	Donnerwelle	Elektro
20	Agilität	Psycho
30	Slam	Normal
40	Drachenwut	Drache
50	Hyperstrahl	Normal



LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Wickel	Normal
-	Silberblick	Normal
-	Donnerwelle	Elektro
-	Agilität	Psycho
35	Slam	Normal
45	Drachenwut	Drache
55	Hyperstrahl	Normal



LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Wickel	Normal
-	Silberblick	Normal
-	Donnerwelle	Elektro
-	Agilität	Psycho
-	Slam	Normal
-	Drachenwut	Drache
60	Hyperstrahl	Normal



LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Konfusion	Psycho
-	Aussetzer	Normal
-	Sternschauer	Normal
63	Barriere	Psycho
66	Psychokinese	Psycho
70	Genesung	Normal
75	Weißnebel	Eis
81	Amnesie	Psycho

Pokémon-Übersicht

NAME	POKéMON NR.	SEITE TRAINER-HANDBUCH
ABRA	63	31
AERODACTYL	142	67
ALPOLLO	93	47
AMONITAS	138	67
AMOROSO	139	67
AQUANA	134	41
ARBOK	24	70
ARKANI	59	40
ARKTOS	144	65
AUSTOS	91	65
BIBOR	15	23
BISAFLOR	03	18
BISAKNOSP	02	18
BISASAM	01	18
BLITZA	135	41
BLUZUK	48	56
CHANEIRA	113	60
DIGDA	50	36
DIGDRI	51	36
DITTO	132	76
DODRI	85	75
DODU	84	59
DRAGONIR	148	66
DRAGORAN	149	66
DRATINI	147	66
DUFLOR	44	55
ELEKTEK	125	62
ENTON	54	64
ENTORON	55	64
EVOLI	133	41
FLAMARA	136	41
FLEGMON	79	64
FUKANO	58	40
GALLOPA	78	68
GARADOS	130	66
GENGAR	94	47
GEOROK	75	27
GEOWAZ	76	27
GIFLOR	45	55
GLUMANDA	04	19
GLURAK	06	19
GLUTEXO	05	19
GOLBAT	42	64
GOLDINI	118	66
GOLKING	119	66
HABITAK	21	26
HORNLIU	13	23
HYPNO	97	76
IBITAK	22	61
JUGONG	87	65
JUROB	86	65
KABUTO	140	67
KABUTOPS	141	67
KADABRA	64	75
KANGAMA	115	58
KARPADOR	129	66
KICKLEE	106	50
KINGLER	99	64
KLEINSTEIN	74	27
KNOFENSA	69	31
KNOGGA	105	71
KNUDDELUFF	40	75
KOKOWEI	103	60
KOKUNA	14	23
KRABBY	98	64
LAHMUS	80	64
LAPRAS	131	54
LAVADOS	146	72
LEKTROBAL	101	76
MACHOLLO	66	38
MACHOMEI	68	71
MAGMAR	126	69
MAGNETILO	81	62
MAGNETON	82	62
MASCHOCK	67	71
MAUZI	52	32
MENKI	56	32
MEWTU	150	76
MUSCHAS	90	65
MYRAPLA	43	31
NEBULAK	92	47
NIDOKING	34	59
NIDOQUEEN	31	59
NIDORAN ♀	29	59
NIDORAN ♂	32	59
NIDORINA	30	35
NIDORINO	33	59
NOCKCHAN	107	50
OMOT	49	59
ONIX	95	38
OWEI	102	60
PANTIMOS	122	20
PARAS	46	27
PARASEK	47	58
PIEPI	35	27
PIKACHU	25	22
PINSIR	127	60
PIXI	36	27
PONITA	77	68
PORENTA	83	33
PORYGON	137	43
PUMMELUFF	39	26
QUAPPO	62	66
QUAPSEL	60	66
QUAPUTZI	61	66
RAICHU	26	62
RASAFF	57	32
RATTFRATZ	19	19
RATTIKARL	20	61
RAUPY	10	23
RELAXO	143	56
RETTAN	23	28
RIHORN	111	59
RIZEROS	112	76
ROSSANA	124	29
SAFCON	11	23
SANDAMER	28	70
SANDAN	27	28
SARZENIA	71	56
SCHIGGY	07	19
SCHILLOK	08	19
SCHLURP	108	61
SEEMON	117	66
SEEPER	116	66
SICHLOR	123	60
SIMSALA	65	75
SLEIMA	88	68
SLEIMOK	89	68
SMETTBO	12	23
SMOGMOG	110	68
SMOGON	109	68
SNOBILIKAT	53	32
STARMIE	121	64
STERNDU	120	64
TANGELA	114	69
TAUBOGA	17	55
TAUBOSS	18	55
TAUBSI	16	19
TAUROS	128	60
TENTACHA	72	63
TENTOXA	73	63
TRAGOSSO	104	48
TRAUMATO	96	35
TURTOK	09	19
ULTRIGARIA	70	56
VOLTOBAL	100	37
VULNONA	38	40
VULPIX	37	40
ZAPDOS	145	62
ZUBAT	41	26

Fähigkeiten und Attacken

Fähigkeit	Typ	AP	Besonders effektiv bei Typ	Effekt	Durch
Absorber	Pflanze	20	Wasser, Boden, Gestein	Euer Pokémon absorbiert die Hälfte des angerichteten Schadens.	Level
Agilität	Psycho	30		Erhöht den Initiativwert Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Amnesie	Psycho	20		Erhöht den Spezialwert Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Aquaknarre	Wasser	25	Feuer, Boden, Gestein	Schädigt den Gegner und verringert seine Geschwindigkeit kurzzeitig.	TM 12
Aurorastrahl	Eis	20	Pflanze, Boden, Flug, Gestein	Schädigt, friert den Gegner eventuell ein und verringert den Angriffswert.	Level
Aussetzer	Normal	20		Hält Euren Gegner davon ab, eine bestimmte Attacke einzusetzen.	Level
Barriere	Psycho	30		Erhöht den Defensivwert Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Biss	Normal	25		Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	Level
Blättertanz	Pflanze	20	Wasser, Boden, Gestein	Schädigt Gegner, verwirrt aber Euer Pokémon.	Level
Blitz	Normal	20		Verleiht Eurem Pokémon die Fähigkeit, dunkle Höhlen zu erhellen.	VM 05
Blizzard	Eis	5	Boden, Pflanze, Flug, Drache	Schädigt Gegner und friert diese eventuell ein.	TM 14
Blubber	Wasser	30	Boden, Gestein	Schädigt Gegner und verringert deren Geschwindigkeit kurzzeitig.	Level
Blubbstrahl	Wasser	20	Boden, Gestein	Schädigt Gegner und verringert deren Geschwindigkeit kurzzeitig.	TM 11
Blutsauger	Käfer	15	Pflanze, Psycho	Euer Pokémon absorbiert einige KP vom Gegner.	Level
Bodycheck	Normal	20		Schädigt Gegner, Euer Pokémon erhält selbst 1/4 des angerichteten Schadens.	TM 09
Bodyslam	Normal	15		Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	TM 08
Bohrschnabel	Flug	20	Pflanze, Kampf, Käfer	Schädigt den Gegner.	Level
Brüller	Normal	20		Vertreibt den augenblicklichen Gegner (nicht in Trainerkämpfen).	Level
Delegator	Normal	10		Schickt einen Klon in den Kampf (sehr effektiv).	TM 50
Donner	Elektro	10	Wasser, Flug	Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	TM 25
Donnerblitz	Elektro	15	Wasser, Flug	Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	TM 24
Donnerschlag	Elektro	15	Wasser, Flug	Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	Level
Donnerschock	Elektro	30	Wasser, Flug	Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	Level
Donnerwelle	Elektro	20		Paralysiert den Gegner.	TM 45
Doppelkick	Kampf	30	Normal, Eis, Gestein	Euer Pokémon greift zweimal nacheinander an.	Level
Doppelteam	Normal	15		Steigert Eure Chance, gegnerischen Attacken auszuweichen.	TM 32
Dornkanone	Normal	15		Euer Pokémon greift 2 – 5 mal hintereinander an.	Level
Drachenwut	Drache	10		Richtet 40 KP Schaden an, bzw. viertelt die Energie des Gegners.	TM 23
Dunkelnebel	Eis	30		Heilt alle Statusveränderungen an beiden kämpfenden Pokémon.	Level
Duonadel	Käfer	20	Pflanze, Psycho	Euer Pokémon greift zweimal an und vergiftet den Gegner eventuell.	Level
Duplexhieb	Normal	10		Euer Pokémon greift 2 – 5 mal hintereinander an.	Level
Egelsamen	Pflanze	10		Euer Pokémon absorbiert in jeder Runde einige KP vom Gegner.	Level
Eierbombe	Normal	10		Euer Pokémon greift 2 – 5 mal hintereinander an.	TM 37
Einigler	Normal	40		Steigert den Verteidigungswert Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Eishieb	Eis	15	Pflanze, Drache, Boden, Flug	Schädigt Gegner und friert diese eventuell ein.	Level
Eisstrahl	Eis	10	Pflanze, Drache, Boden, Flug	Schädigt Gegner und friert diese eventuell ein.	TM 13
Energiefokus	Normal	30		Erhöht Eure Chancen für einen Volltreffer.	Level
Erdbeben	Boden	10	Feuer, Elektro, Gift, Gestein	Wirkungslos gegen Flug-Pokémon.	TM 26
Erholung	Psycho	10		Dadurch erhält Euer Pokémon alle KP zurück, setzt aber 2 Runden aus.	TM 44
Explosion	Normal	5		Gegner wird besiegt, das eigene Pokémon verliert das Bewußtsein.	TM 47
Fadenschuß	Käfer	40		Verringert die Beweglichkeit (INIT) des Gegners kurzzeitig.	Level
Fegekick	Kampf	15	Normal, Eis, Gestein	Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	Level
Feuerschlag	Feuer	15	Pflanze, Eis, Käfer	Schädigt Gegner und verbrennt diese eventuell.	Level
Feuersturm	Feuer	5	Pflanze, Eis, Käfer	Schädigt Gegner und verbrennt diese eventuell.	TM 38
Feuerwirbel	Feuer	5	Pflanze, Eis, Käfer	Euer Pokémon greift 2 – 5 mal hintereinander an.	Level
Finale	Normal	5		Schädigt Gegner, aber Euer Pokémon verliert dabei das Bewußtsein.	TM 36
Flammenwurf	Feuer	15	Pflanze, Eis, Käfer	Schädigt Gegner und verbrennt diese eventuell.	Level
Fliegen	Flug	15	Pflanze, Kampf, Käfer	Euer Pokémon fliegt und greift den Gegner dann aus der Luft an.	VM 02
Flügelschlag	Flug	35	Pflanze, Kampf, Käfer	Schädigt den Gegner.	Level
Fuchtler	Normal	20		Schädigt Gegner, verwirrt dabei aber Euer Pokémon.	Level
Furienschlag	Normal	20		Euer Pokémon greift 2 – 5 mal hintereinander an.	Level
Fußkick	Kampf	20	Normal, Eis, Gestein	Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	Level
Geduld	Normal	10		Euer Pokémon wartet einige Runden und richtet doppelten Schaden an.	TM 34
Genesung	Normal	20		Stellt 50% der KP Eures Pokémon wieder her.	Level
Geowurf	Kampf	20		Schädigt Gegner entsprechend dem Erfahrungslevel Eures Pokémon	TM 19

Fähigkeiten und Attacken

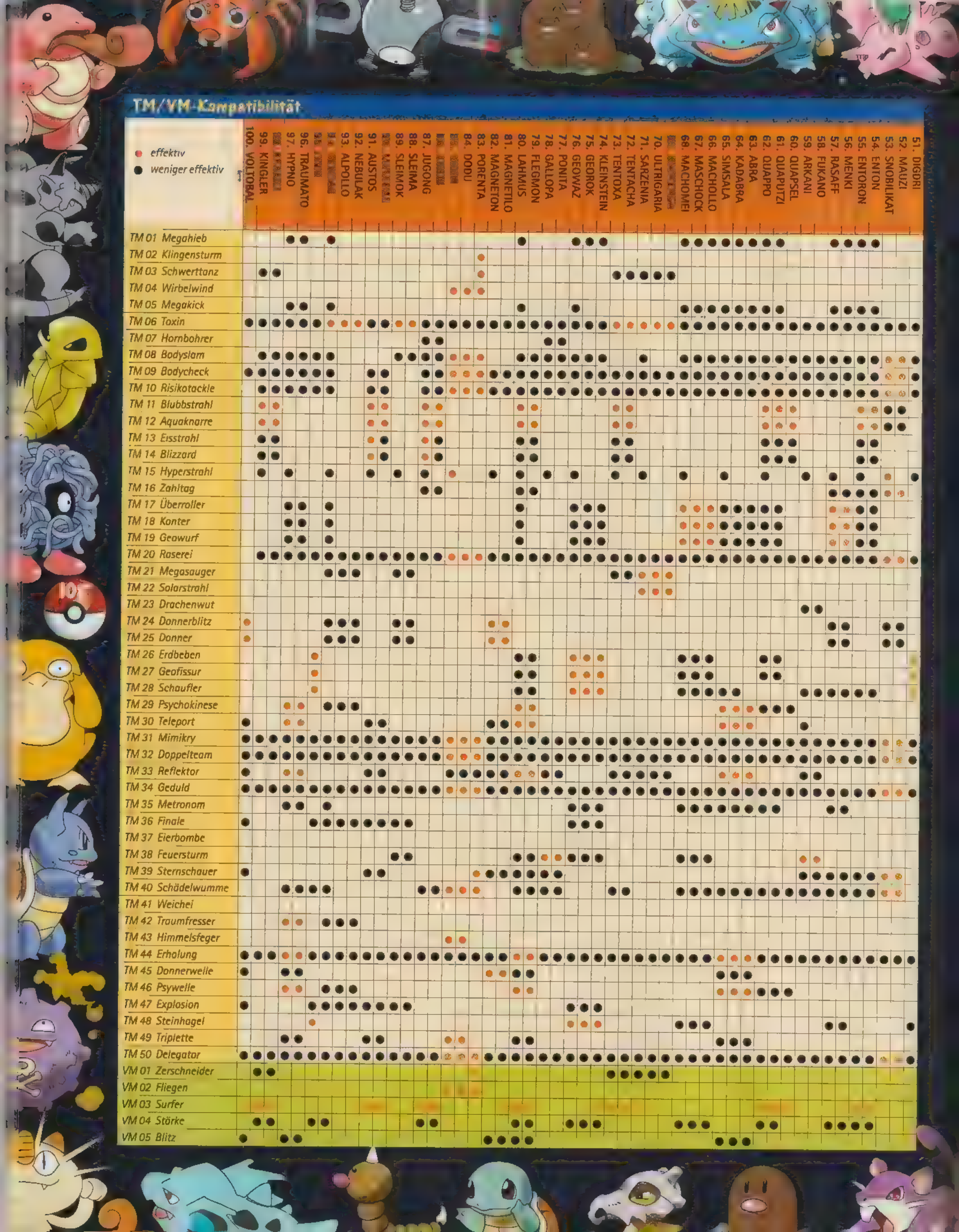
Fähigkeit	Typ	PP	Besonders effektiv bei Typ	Effekt	Durch
Geofissur	Boden	5		Ist diese Attacke erfolgreich, wird der Gegner sofort besiegt.	TM 27
Gesang	Normal	15		Betäubt den Gegner.	Level
Giftblick	Normal	30		Paralysiert Euren Gegner.	Level
Giftpuder	Gift	35		Vergiftet Euren Gegner.	Level
Giftstachel	Gift	35	Pflanze, Psycho	Schädigt Gegner und vergiftet diese eventuell.	Level
Giftwolke	Gift	40		Vergiftet Euren Gegner.	Level
Glut	Feuer	25	Pflanze, Eis, Käfer	Schädigt Gegner und verbrennt diese eventuell.	Level
Guillotine	Normal	5		Ist diese Attacke erfolgreich, wird der Gegner sofort besiegt.	Level
Härtner	Normal	30		Steigert den Verteidigungswert Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Heuler	Normal	40		Verringert die Angriffskraft des Gegners kurzzeitig.	Level
Himmelsfeger	Flug	5	Pflanze, Kampf, Käfer	Diese Attacke benötigt eine Runde, um aufgeladen zu werden.	Level
Hornattacke	Normal	5		Schädigt den Gegner	Level
Hornbohrer	Normal	5		Ist die Attacke erfolgreich, wird der Gegner mit einem Schlag besiegt.	TM 07
Hydropumpe	Wasser	5	Feuer, Boden, Gestein	Schädigt den Gegner.	Level
Hyperstrahl	Normal	5		Nach der Attacke muß das Pokémon eine Runde pausieren.	TM 15
Hyperzahn	Normal	15		Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	Level
Hypnose	Psycho	20		Betäubt einen Gegner.	Level
Irrschlag	Normal	10		Schädigt den Gegner, verwirrt dabei aber Eure Pokémon.	Level
Karateschlag	Normal	25		Mit dieser Attacke erzielt Ihr meist Volltreffer.	Level
Kaskade	Wasser	15	Feuer, Boden, Gestein	Schädigt den Gegner.	Level
Klammer	Normal	30		Schädigt den Gegner.	Level
Klammergriff	Normal	20		Euer Pokémon greift 2 – 5 mal hintereinander an.	Level
Klingensturm	Normal	10		Diese Attacke benötigt eine Runde um aufgeladen zu werden.	TM 02
Knochenkeule	Boden	20	Feuer, Elektro, Gift, Gestein	Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	Level
Knochmerang	Boden	10	Feuer, Elektro, Gift, Gestein	Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	Level
Kometenhieb	Normal	15		Euer Pokémon greift 2 – 5 mal hintereinander an.	Level
Komprimator	Normal	20		Steigert Eure Chancen, einem Angriff auszuweichen.	Level
Konfusion	Psycho	25	Kampf, Gift	Verwirrt und schädigt Euren Gegner.	Level
Konfustrahl	Geist	10		Verwirrt Euren Gegner.	Level
Konter	Kampf	20		Teilt das Doppelte des erhaltenen Schadens einer normalen Attacke aus.	TM 18
Kopfnuß	Normal	15		Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	Level
Krabbhammer	Wasser	10	Feuer, Boden, Gestein	Mit dieser Attacke erzielt Ihr meist Volltreffer.	Level
Kratzer	Normal	30		Schädigt den Gegner.	Level
Kratzfurie	Normal	15		Euer Pokémon greift 2 – 5 mal hintereinander an.	Level
Kreideschrei	Normal	40		Verringert den Verteidigungswert des Gegners kurzzeitig.	Level
Lichtschild	Psycho	30		Verringert den erhaltenen Schaden um 50%.	Level
Meditation	Psycho	40		Steigert die Angriffskraft Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Megahieb	Normal	20		Schädigt den Gegner.	TM 01
Megakick	Normal	5		Schädigt den Gegner.	TM 05
Megasauger	Pflanze	10	Wasser, Boden, Gestein	Euer Pokémon absorbiert die Hälfte des angerichteten Schadens.	TM 21
Metronom	Normal	10		Euer Pokémon benutzt irgendeine TM-Attacke (auch eine nicht erlernte).	TM 35
Mimikry	Normal	10		Euer Pokémon imitiert die letzte Attacke des Gegners.	TM 31
Nachtnebel	Geist	15		Schädigt Gegner entsprechend dem Erfahrungslevel Eures Pokémon.	Level
Nadelrakete	Käfer	20	Pflanze, Psycho	Euer Pokémon greift 2 – 5 mal hintereinander an.	Level
Panzerschutz	Wasser	40		Steigert den Verteidigungswert Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Pfund	Normal	35		Schädigt den Gegner.	Level
Pilzspore	Pflanze	30		Paralysiert den Gegner.	Level
Platscher	Normal	40		Schädigt den Gegner.	Level
Psychokinese	Psycho	10	Kampf, Gift	Schädigt Gegner und verringert deren Spezialwert eventuell.	TM 29
Psykraft	Psycho	15		Verringert die Treffsicherheit des Gegners kurzzeitig.	Level
Psystrahl	Psycho	20	Kampf, Gift	Schädigt Gegner und verwirrt diese eventuell.	Level
Psywelle	Psycho	15		Schädigt Gegner entsprechend dem Erfahrungslevel Eures Pokémon.	TM 46
Rankenhieb	Pflanze	10	Wasser, Boden, Gestein	Schädigt den Gegner.	Level
Raserei	Normal	20		Der Angriffswert Eures Pokémon steigt, wenn es Schaden erleidet.	TM 20
Rasierblatt	Pflanze	25	Wasser, Boden, Gestein	Mit dieser Attacke erzielt Ihr meist Volltreffer.	Level

Fähigkeiten und Attacken

Fähigkeit	Typ	PP	Besonders effektiv bei Typ:	Effekt	Durch
Rauchwolke	Normal	20		Verringert die Treffsicherheit des Gegners.	Level
Reflektor	Psycho	20		Verringert den Schaden durch normale Attacken um 50%.	TM 33
Risikotackle	Normal	15		Schädigt Gegner, Euer Pokémon erhält selbst 1/4 des Schadens.	TM 10
Ruckzuckhieb	Normal	30		Euer Pokémon greift zuerst an.	Level
Rutenschlag	Normal	30		Verringert den Verteidigungswert des Gegners kurzzeitig.	Level
Säure	Gift	30	Pflanze, Käfer, Wasser	Schädigt den Gegner und senkt eventuell seinen Defensivwert.	Level
Säurepanzer	Gift	40		Erhöht den Defensivwert Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Sandwirbel	Normal	15		Verringert die Treffsicherheit des Gegners kurzzeitig.	Level
Silberblick	Normal	30		Verringert den Verteidigungswert Eures Gegners kurzzeitig.	Level
Slam	Normal	20		Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	Level
Smog	Gift	20		Schädigt Gegner und vergiftet diese eventuell.	Level
Solarstrahl	Pflanze	10	Wasser, Boden, Gestein	Diese Attacke benötigt eine Runde, um aufgeladen zu werden.	TM 22
Spiegeltrick	Flug	20		Euer Pokémon imitiert die letzte Attacke des Gegners.	Level
Sprungkick	Kampf	25	Normal, Eis, Gestein	Verfehlt ein Pokémon, erhält es selbst 1/8 des sonst angerichteten Schadens.	Level
Stachelspore	Pflanze	30		Paralysiert den Gegner.	Level
Stakkato	Normal	20		Euer Pokémon greift 3 – 5mal hintereinander an.	Level
Stampfer	Normal	20		Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	Level
Stärke	Normal	15		Schädigt Gegner; Euer Pokémon hat zusätzlich die Fähigkeit, Steine zu bewegen.	HM 04
Steinhagel	Gestein	10	Feuer, Flug, Käfer	Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	TM 48
Steinwurf	Gestein	15	Feuer, Flug, Käfer	Schädigt den Gegner.	Level
Sternschauer	Normal	20		Mit dieser Attacke erzielt Ihr meist einen Volltreffer.	TM 39
Superschall	Normal	20		Verwirrt den Gegner.	Level
Superzahn	Normal	10		Schädigt den Gegner um die Hälfte seiner KP.	Level
Surfer	Wasser	15	Feuer, Boden, Gestein	Euer Pokémon kann Wasser überqueren. Schädigt auch den Gegner.	VM 03
Schädelwumme	Normal	15		Diese Attacke benötigt eine Runde, um aufgeladen zu werden.	TM 40
Schärfer	Normal	30		Steigert den Angriffswert Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Schaufler	Boden	10	Feuer, Elektro, Gift, Gestein	Euer Pokémon gräbt sich in der ersten Runde ein und greift in der nächsten an.	TM 28
Schlafpuder	Pflanze	15		Betäubt den Gegner.	Level
Schlammbad	Gift	20	Pflanze, Käfer	Schädigt Gegner und vergiftet diese eventuell.	Level
Schlecker	Geist	30	Psycho	Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	Level
Schlitzer	Normal	20		Mit dieser Attacke erzielt Ihr meist Volltreffer.	Level
Schnabel	Flug	35	Pflanze, Kampf, Käfer	Schädigt den Gegner.	Level
Schnapper	Wasser	10	Feuer, Boden, Gestein	Euer Pokémon greift 2 – 5mal hintereinander an.	Level
Schwerttanz	Normal	30		Steigert die Angriffskraft Eures Pokémon kurzzeitig.	TM 03
Tackle	Normal	35		Schädigt den Gegner.	Level
Teleport	Psycho	20		Beendet den Kampf. (Nicht jedoch in Trainerduellen!)	TM 30
Todeskuß	Normal	10		Betäubt den Gegner.	Level
Toxin	Gift	10		Vergiftet den Gegner.	TM 06
Traumfresser	Psycho	15	Kampf, Gift	Läßt Gegner einschlafen und absorbiert dann Energie.	TM 42
Triplette	Normal	10		Schädigt Gegner und verringert dessen Angriffswert eventuell.	TM 49
Turmkick	Kampf	20	Normal, Eis, Gestein	Verfehlt ein Pokémon, erhält es selbst 1/8 des sonst angerichteten Schadens.	Level
Überroller	Kampf	25	Normal, Eis, Gestein	Schädigt Gegner, Euer Pokémon erhält 1/4 des angerichteten Schadens.	TM 17
Ultraschall	Normal	20		Richtet 20 KP Schaden an.	Level
Umklammerung	Normal	35		Schädigt Gegner und verringert eventuell ihre Geschwindigkeit.	Level
Umwandlung	Normal	30		Euer Pokémon wechselt in die gleiche Elementklasse wie der Gegner.	Level
Verzweifler	Normal	10		Diese Attacke kann auch ohne AP benutzt werden.	Level
Wachstum	Normal	40		Steigert die Angriffskraft Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Wandler	Normal	10		Verwandelt Euer Pokémon in eine Kopie des Gegners.	Level
Weichei	Normal	10		Heilt die Hälfte der maximalen KP Eures Pokémon.	TM 41
Weißnebel	Eis	30		Schützt vor statusverändernden Spezialattacken.	Level
Windstoß	Flug	35	Pflanze, Kampf, Käfer	Schädigt den Gegner und verringert seine Geschwindigkeit kurzzeitig.	Level
Wickel	Normal	20		Euer Pokémon greift 2 – 5mal hintereinander an.	Level
Wirbelwind	Normal	20		Beendet den Kampf. (Nicht jedoch in Trainerduellen!)	TM 04
Zahltag	Normal	20		Ihr erhaltet nach einem gewonnen Kampf mehr Geld.	TM 16
Zerschneider	Normal	30		Beseitigt störende Büsche und zieht im Kampf Energie ab.	VM 01

Liste der Technischen und Versteckten Maschinen

TM/VM	Preis	Ort	Fähigkeit
TM 01	3 000	Mondberg, Prismania City - Kaufhaus	Megahieb
TM 02	2.000	Prismania City – Kaufhaus, Spielhalle	Klingensturm
TM 03	-----	Saffronia City – Silph Co.	Schwerttanz
TM 04	-----	Route 4	Wirbelwind
TM 05	3.000	Siegesstraße, Prismania City – Kaufhaus	Megakick
TM 06	-----	Fuchsania City – Pokémon-Arena	Toxin
TM 07	2.000	Prismania City – Spielhalle	Hornbohrer
TM 08	-----	Orania City – M.S. Anne	Bodyslam
TM 09	3.000	Saffronia City, Prismania City – Kaufhaus	Bodycheck
TM 10	-----	Prismania City – Spielhalle	Risikotackle
TM 11	-----	Azuria City – Pokémon-Arena	Blubbstrahl
TM 12	-----	Mondberg	Aquaknarre
TM 13	-----	Prismania City – Kaufhaus	Eisstrahl
TM 14	-----	Zinnoberinsel	Blizzard
TM 15	-----	Prismania City	Hyperstrahl
TM 16	-----	Route 12	Zahltag
TM 17	3.000	Siegesstraße, Prismania City – Kaufhaus	Überroller
TM 18	-----	Prismania City – Kaufhaus	Konter
TM 19	-----	Route 25	Geowurf
TM 20	-----	Route 15	Raserei
TM 21	-----	Prismania City – Pokémon-Arena	Megasauger
TM 22	-----	Zinnoberinsel	Solarstrahl
TM 23	-----	Prismania City	Drachenwut
TM 24	-----	Orania City – Pokémon-Arena	Donnerblitz
TM 25	-----	Kraftwerk	Donner
TM 26	-----	Saffronia City – Silph Co.	Erdbeben
TM 27	-----	Vertania City – Pokémon-Arena	Geofissur
TM 28	-----	Azuria City	Schaufler
TM 29	-----	Saffronia City	Psychokinese
TM 30	-----	Route 9	Teleport
TM 31	-----	Saffronia City	Mimikry
TM 32	1.000	Fuchsania City, Prismania City – Kaufhaus	Doppelteam
TM 33	1.000	Kraftwerk, Prismania City – Kaufhaus	Reflektor
TM 34	-----	Marmoria City – Pokémon-Arena	Geduld
TM 35	-----	Zinnoberinsel – Pokémon-Labor	Metronom
TM 36	-----	Saffronia City – Silph Co.	Finale
TM 37	2.000	Fuchsania City, Prismania City – Kaufhaus	Eierbombe
TM 38	-----	Zinnoberinsel – Pokémon-Arena	Feuersturm
TM 39	-----	Route 12 – Zollhaus	Sternschauer
TM 40	-----	Fuchsania City – Safari Zone	Schädelwumme
TM 41	-----	Prismania City	Weichei
TM 42	-----	Vertania City	Traumfresser
TM 43	-----	Siegesstraße	Himmelsfeger
TM 44	-----	Orania City – M.S. Anne	Erholung
TM 45	-----	Route 24	Donnerwelle
TM 46	-----	Saffronia City – Pokémon-Arena	Psywelle
TM 47	-----	Siegesstraße	Explosion
TM 48	-----	Prismania City – Kaufhaus	Steinhagel
TM 49	-----	Prismania City – Kaufhaus	Triplette
TM 50	-----	Prismania City	Delegator
VM 01	-----	M.S. Anne	Zerschneider
VM 02	-----	Route 16	Fliegen
VM 03	-----	Fuchsania City – Safari Zone	Surfer
VM 04	-----	Fuchsania City	Stärke
VM 05	-----	Route 2	Blitz


TM/VM-Kompatibilität
effektiv
weniger effektiv
100. VOLTOBAL
99. KINGLER
97. HYPNO
96. TRAUMATO
93. ALPOLLO
92. NEBULAK
91. AUSTOS
89. SLEIMOK
88. SLEIMA
87. JUGONG
84. DODU
83. PORENTA
82. MAGNETON
81. MAGNETILO
80. LAHMUS
79. FLEGMON
78. GALLOPA
77. PONITA
76. GEOWAZ
75. GEOROK
74. KLEINSTEIN
73. TENTOXA
72. TENTACHA
71. SARZENIA
70. ULTRIGARIA
68. MACHOMEI
67. MASCHOCK
66. MACHOLLO
65. SIMSALA
64. KADABRA
63. ABRA
62. QUAPPO
61. QUAPUTZI
60. QUAPSEL
59. ARKANI
58. FUKANO
57. RASAFF
56. MENKI
55. ENTORON
54. ENTON
53. SNOBILIKAT
52. MAUZI
51. DIGDRI
TM 01 Megahieb
TM 02 Klingensturm
TM 03 Schwerttanz
TM 04 Wirbelwind
TM 05 Megakick
TM 06 Toxin
TM 07 Hornbohrer
TM 08 Bodyslam
TM 09 Bodycheck
TM 10 Risikotackle
TM 11 Blubbstrahl
TM 12 Aquaknarre
TM 13 Eisstrahl
TM 14 Blizzard
TM 15 Hyperstrahl
TM 16 Zahltag
TM 17 Überroller
TM 18 Konter
TM 19 Geowurf
TM 20 Raserei
TM 21 Megasauger
TM 22 Solarstrahl
TM 23 Drachenwut
TM 24 Donnerblitz
TM 25 Donner
TM 26 Erdbeben
TM 27 Geofissur
TM 28 Schaufler
TM 29 Psychokinese
TM 30 Teleport
TM 31 Mimikry
TM 32 Doppelteam
TM 33 Reflektor
TM 34 Geduld
TM 35 Metronom
TM 36 Finale
TM 37 Eierbombe
TM 38 Feuersturm
TM 39 Sternschauer
TM 40 Schädelwumme
TM 41 Weichei
TM 42 Traumfresser
TM 43 Himmelsfeger
TM 44 Erholung
TM 45 Donnerwelle
TM 46 Psywelle
TM 47 Explosion
TM 48 Steinhagel
TM 49 Triplette
TM 50 Delegator
VM 01 Zerschneider
VM 02 Fliegen
VM 03 Surfer
VM 04 Stärke
VM 05 Blitz



TM/VM-Kompatibilität

○ effektiv
● weniger effektiv

	50. DIGDA	49. OMOT	48. BLUZUK	47. PARASEK	46. PARAS	45. GIFLOR	44. DUFLOR	43. MYRAPLA	42. GOLBAT	41. ZUBAT	40. KNUDDELUFF	39. PUMMELUFF	38. VULNONA	37. VULPIX	36. PIXI	35. PIEPI	34. NIDOKING	33. NIDORINO	32. NIDORAN♂	31. NIDOQUEEN	30. NIDORINA	29. NIDORAN♀	28. SANDAMER	27. SANDAN	26. RAICHU	25. PIKACHU	24. ARBOK	23. RETTAN	22. IBITAK	21. HABITAK	20. RATTIKARL	19. RATTFRATZ	18. TAUBOSS	17. TAUBOGA	16. TAUBSI	15. BIBOR	14. KOKUNA	13. HORNLIU	12. SMETTBO	11. SAFCON	10. RAUPY	9. TURTOK	8. SCHILLOK	7. SCHIGGY	6. GLURAK	5. GLUTEXO	4. GLUMANDA	3. BISAFLOR	2. BISAKNOSP	1. BISASAM
TM 01 Megahieb											○	○			○	○	●			●					●	●																●	●	●	●	●	●			
TM 02 Klingensturm		●							●	●																			○	○			○	○	○				●											
TM 03 Schwerttanz				●	●	●	●	●															●	●												●									●	●	●	●	●	●
TM 04 Wirbelwind									●	●																			○	○			○	○	○				●											
TM 05 Megakick		●									○	○			○	○	●			●					●	●																●	●	●	●	●	●			
TM 06 Toxin	●	○	○	●	●	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	○	○	●	●	●	●	●	●	●	○			●			●	●	●	●	●	●	○	○	○
TM 07 Hornbohrer																	●	●	●	●	●																													
TM 08 Bodyslam	●			●	●	●					○	○	●	●	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●			○	○										●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 09 Bodycheck	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	●	●	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 10 Risikotackle	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	●	●	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 11 Blubbstrahl											●	●			●	●	●	●		●	●										●	●										○	○	○						
TM 12 Aquaknarre											●	●			●	●	●	●		●	●										●	●										○	○	○						
TM 13 Eisstrahl											●	●			●	●	●	●		●	●										●											●	●	●						
TM 14 Blizzard											●	●			●	●	●	●	●	●	●	●									●	●										●	●	●						
TM 15 Hyperstrahl		●		●		●			●		○		●		○		●			●			●		●		●		○		○		○			●			●			●			●			●		
TM 16 Zahltag																	●			●					●	●																								
TM 17 Überroller											●	●			●	●	●			●			●	●	●	●																●	●	●	●	●	●			
TM 18 Konter											●	●			●	●	●			●																						●	●	●	●	●	●			
TM 19 Geowurf											●	●			●	●	●			●			●	●	●	●																●	●	●	●	●	●			
TM 20 Raserei	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	●	●	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 21 Megasauger		●	●	○	○	○	○	○	●	●																	●	●								●			●									○	○	○
TM 22 Solarstrahl		●	●	○	○	○	○	○			●	●			●	●																							●									○	○	○
TM 23 Drachenwut																																													●	●	●			
TM 24 Donnerblitz											●	●			●	●	●	●	●	●	●	●			○	○					●	●																		
TM 25 Donner											●	●			●	●	●	●	●	●	●	●			○	○					●	●																		
TM 26 Erdbeben	○																○			○			○	○			●	●														●			●					
TM 27 Geofissur	○																○			○			○	○			●	●														●			●					
TM 28 Schaufler	○			●	●								●	●									○	○			●	●			●	●										●	●	●	●	●	●			
TM 29 Psychokinese		●	●								●	●			●	●																							●											
TM 30 Teleport		●									●	●			●	●																							●											
TM 31 Mimikry	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	●	●	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 32 Doppelteam	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	●	●	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 33 Reflektor		●	●	●	●	●	●	●			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●		●	●							●	●	●	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 34 Geduld	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	●	●	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 35 Metronom															○	○																																		
TM 36 Finale																																	●	●	●															
TM 37 Eierbombe																																	●	●	●															
TM 38 Feuersturm											●	●	○	○	●	●	●			●													●	●	●										○	○	○			
TM 39 Sternschauer		●							●	●			●	●									●	●	●	●			○	○	○	○	○	○	○	●			●						●	●	●			
TM 40 Schädelwumme				●	●						○	○	●	●	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●			○	○				●						●	●	●	●	●	●			
TM 41 Weiche																																																		
TM 42 Traumfresser																																																		
TM 43 Himmelsfeger																													○	○			○	○	○															
TM 44 Erholung	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 45 Donnerwelle											●	●			●	●									○	○																								
TM 46 Psywelle		●	●								●	●			●	●																							●											
TM 47 Explosion																																																		
TM 48 Steinhagel	●																●			●			●	●			●	●																						
TM 49 Triplette											○	○			○	○																																		
TM 50 Delegator	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	●	●	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	●	●	○	○	○	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
VM 01 Zerschneider				●	●	●	●	●															●	●												●									●	●	●	●	●	●
VM 02 Fliegen																																																		
VM 03 Surfer																	●			●																														
VM 04 Stärke																	●			●			●	●			●	●														●	●	●	●	●	●			
VM 05 Blitz																									●	●																								



TM/VM-Kompatibilität

○ effektiv
● weniger effektiv

TM/VM	150. MEWTU	149. DRAGORAN	148. DRAGONIR	147. DRATINI	146. LAVADOS	145. ZAPDOS	144. ARKTOS	143. RELAXO	142. AERODACTYL	141. [illegible]
TM 01 Megahieb	●							○		
TM 02 Klingensturm		●			●	●	●		●	●
TM 03 Schwerttanz										●
TM 04 Wirbelwind					●	●	●		●	
TM 05 Megakick	●							○		●
TM 06 Toxin	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 07 Hornbohrer		●	●							
TM 08 Bodyslam	●	●	●	●				○		●
TM 09 Bodycheck	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●
TM 10 Risikotackle	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●
TM 11 Blubbstrahl	●	●	●	●			●	●		○
TM 12 Aquaknarre	●	●	●	●			●	●		○
TM 13 Eisstrahl	●	●	●	●				●		
TM 14 Blizzard	●	●	●	●			○	●		●
TM 15 Hyperstrahl	●	●			●	●	●	○	●	●
TM 16 Zahltag								○		
TM 17 Überroller	●							●		●
TM 18 Konter	●							●		
TM 19 Geowurf	●							●		●
TM 20 Raserei	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●
TM 21 Megasauger										
TM 22 Solarstrahl	●							●		
TM 23 Drachenwut		○	○	○					●	
TM 24 Donnerblitz	●	●	●	●		○		●		
TM 25 Donner	●	●	●	●		○		●		
TM 26 Erdbeben								●		
TM 27 Geofissur								●		
TM 28 Schaufler										
TM 29 Psychokinese	○							●		
TM 30 Teleport	○									
TM 31 Mimikry	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●
TM 32 Doppelteam	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●
TM 33 Reflektor	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 34 Geduld	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●
TM 35 Metronom	●							○		
TM 36 Finale	●							○		
TM 37 Eierbombe										
TM 38 Feuersturm	●	●	●	●	○			●	●	
TM 39 Sternschauer		●	●	●	●	●	●		●	
TM 40 Schädelwumme	●	●	●	●				○		●
TM 41 Weichei										
TM 42 Traumfresser										
TM 43 Himmelsfeger					○	○	○		○	
TM 44 Erholung	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 45 Donnerwelle	●	●	●	●		○				
TM 46 Psywelle	○							●		
TM 47 Explosion										
TM 48 Steinhagel								●		
TM 49 Triplette	●									
TM 50 Delegator	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●
VM 01 Zerschneider										
VM 02 Fliegen										
VM 03 Surfer		●	●	●				●		
VM 04 Stärke	●	●								
VM 05 Blitz	●					●				

TM/VM	140. KABUTO	139. AMOROSO	138. AMONITAS	137. PORYGON	136. FLAMARA	135. BLITZA	134. AQUANA	133. EVOLI	132. DITTO	131. LAPRAS
TM 01 Megahieb										
TM 02 Klingensturm										
TM 03 Schwerttanz										
TM 04 Wirbelwind										
TM 05 Megakick										
TM 06 Toxin	●	●	●	●	●	●	●	●		●
TM 07 Hornbohrer		●								●
TM 08 Bodyslam	●	●	●		●	●	●	○		●
TM 09 Bodycheck	●	●	●	○	●	●	●	○		●
TM 10 Risikotackle	●	●	●	○	●	●	●	○		●
TM 11 Blubbstrahl	○	○	○				○			○
TM 12 Aquaknarre	○	○	○				○			○
TM 13 Eisstrahl	●	●	●	●	●			●		○
TM 14 Blizzard	●	●	●	●			●			○
TM 15 Hyperstrahl		●		○	●	●	●			●
TM 16 Zahltag										
TM 17 Überroller		●								
TM 18 Konter										
TM 19 Geowurf		●								
TM 20 Raserei	●	●	●	○	●	●	●	○		●
TM 21 Megasauger										
TM 22 Solarstrahl										●
TM 23 Drachenwut										●
TM 24 Donnerblitz				●		○				●
TM 25 Donner				●		○				●
TM 26 Erdbeben										
TM 27 Geofissur										
TM 28 Schaufler										
TM 29 Psychokinese				●						●
TM 30 Teleport				●						
TM 31 Mimikry	●	●	●	○	●	●	●	○		●
TM 32 Doppelteam	●	●	●	○	●	●	●	○		●
TM 33 Reflektor	●	●	●	●	●	●	●	●		●
TM 34 Geduld	●	●	●	○	●	●	●	○		●
TM 35 Metronom										
TM 36 Finale										
TM 37 Eierbombe										
TM 38 Feuersturm					○					
TM 39 Sternschauer				○	●	●	●	○		
TM 40 Schädelwumme		●		○	●	●	●	○		●
TM 41 Weichei										
TM 42 Traumfresser										
TM 43 Himmelsfeger										
TM 44 Erholung	●	●	●	●	●	●	●	●		●
TM 45 Donnerwelle				●		○				
TM 46 Psywelle				●						●
TM 47 Explosion										
TM 48 Steinhagel										
TM 49 Triplette				○						
TM 50 Delegator	●	●	●	○	●	●	●	○		●
VM 01 Zerschneider										
VM 02 Fliegen										
VM 03 Surfer										
VM 04 Stärke										●
VM 05 Blitz						●				

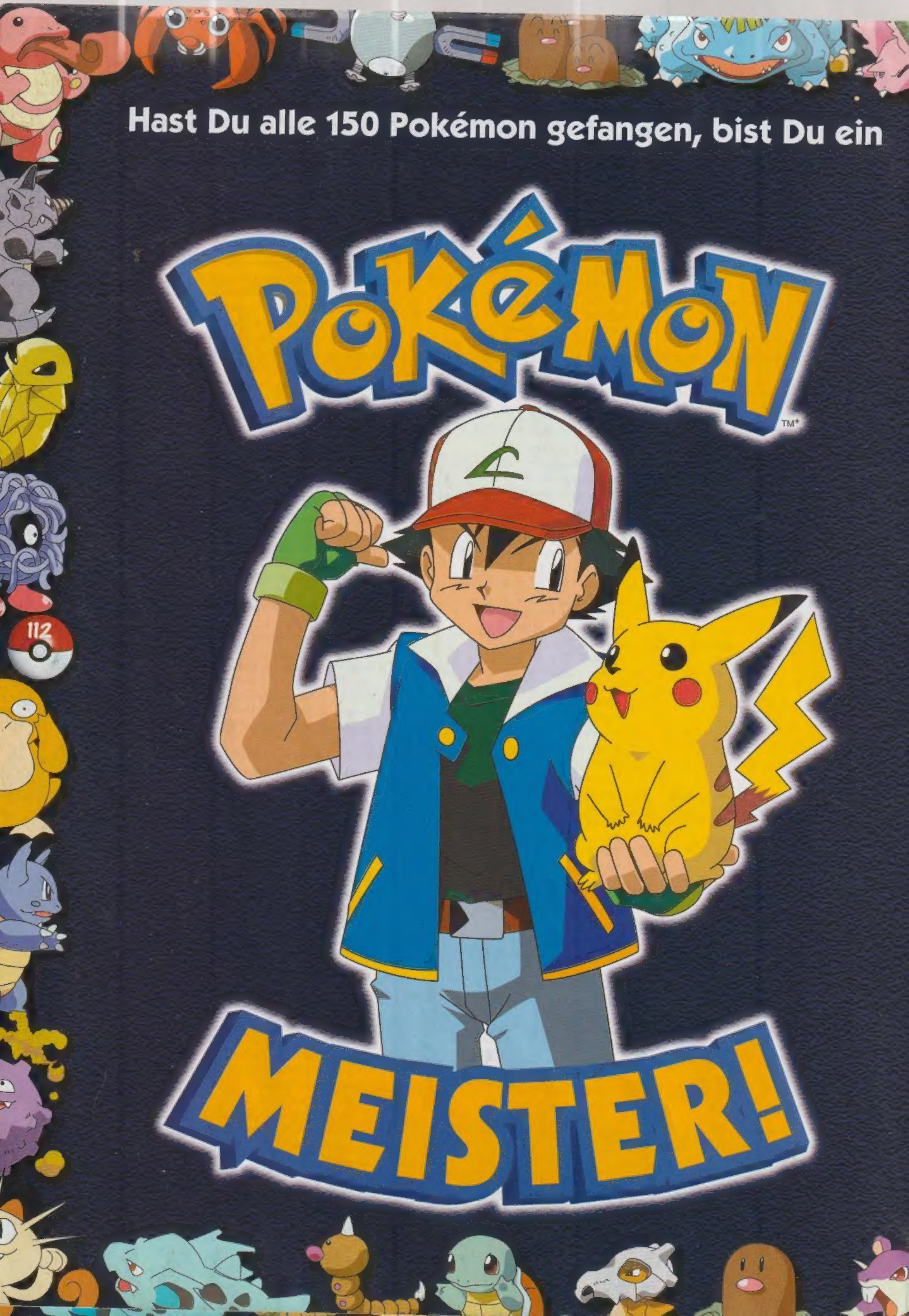
TM/VM	130. GARADOS	129. KARPADOR	128. TAUROS	127. PINSIR	126. MAGMAR	125. ELEKTEK	124. ROSSANA	123. SICHLOR	122. PANTIMOS	121. STARMIE
TM 01 Megahieb					●	●	●		●	
TM 02 Klingensturm										
TM 03 Schwerttanz				●				●		
TM 04 Wirbelwind										
TM 05 Megakick					●	●	●		●	
TM 06 Toxin	●		●	●	●	●	●	●	●	●
TM 07 Hornbohrer			○							
TM 08 Bodyslam	●		○	●	●	●	●		●	
TM 09 Bodycheck	●		○	●	●	●	●	●	●	●
TM 10 Risikotackle	●		○	●	●	●	●	●	●	●
TM 11 Blubbstrahl	○						●			○
TM 12 Aquaknarre	○						●			○
TM 13 Eisstrahl	●		●				○			●
TM 14 Blizzard	●		●				○			●
TM 15 Hyperstrahl	●		○	●	●	●	●	●	●	●
TM 16 Zahltag										
TM 17 Überroller				●	●	●	●		●	
TM 18 Konter					●	●	●		●	
TM 19 Geowurf				●	●	●	●		●	
TM 20 Raserei	●		○	●	●	●	●	●	●	●
TM 21 Megasauger										
TM 22 Solarstrahl									●	
TM 23 Drachenwut	●									
TM 24 Donnerblitz	●		●			○			●	●
TM 25 Donner	●		●			○			●	●
TM 26 Erdbeben			●							
TM 27 Geofissur			●							
TM 28 Schaufler										
TM 29 Psychokinese					●	●	○		○	○
TM 30 Teleport					●	●	○		○	○
TM 31 Mimikry	●		○	●	●	●	●	●	●	●
TM 32 Doppelteam	●		○	●	●	●	●	●	●	●
TM 33 Reflektor	●					●	○		○	○
TM 34 Geduld	●		○	●	●	●	●	●	●	●
TM 35 Metronom					●	●	●		●	
TM 36 Finale										
TM 37 Eierbombe										
TM 38 Feuersturm	●		●		○					
TM 39 Sternschauer						●		●		●
TM 40 Schädelwumme	●		○		●	●	●	●	●	●
TM 41 Weichei										
TM 42 Traumfresser										
TM 43 Himmelsfeger										
TM 44 Erholung	●		●	●	●	●	○	●	○	○
TM 45 Donnerwelle						○			●	●
TM 46 Psywelle					●	●	○		○	○
TM 47 Explosion										
TM 48 Steinhagel										
TM 49 Triplette										●
TM 50 Delegator	●		○	●	●	●	●	●	●	●
VM 01 Zerschneider				●				●		
VM 02 Fliegen										
VM 03 Surfer										
VM 04 Stärke	●				●	●				
VM 05 Blitz						●			●	●

TM/VM	120. STERNDU	119. GOLKING	118. GOLDINI	117. SEEMON	116. SEEPER	115. KANGAMA	114. TANGELA	113. CHANEIRA	112. RIZEROS	111. RIHORN
TM 01 Megahieb						○		○	●	
TM 02 Klingensturm										
TM 03 Schwerttanz							●			
TM 04 Wirbelwind										
TM 05 Megakick						○		○	●	
TM 06 Toxin	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 07 Hornbohrer		●	●						●	●
TM 08 Bodyslam						○	●	○	●	●
TM 09 Bodycheck	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●
TM 10 Risikotackle	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●
TM 11 Blubbstrahl	○	○	○	○	○	●		●	●	
TM 12 Aquaknarre	○	○	○	○	○	●		●	●	
TM 13 Eisstrahl	●	●	●	●	●	●		●	●	
TM 14 Blizzard	●	●	●	●	●	●		●	●	
TM 15 Hyperstrahl		●		●		○	●	○	●	
TM 16 Zahltag									●	
TM 17 Überroller						●		●	●	
TM 18 Konter						●		●	●	
TM 19 Geowurf						●		●	●	
TM 20 Raserei	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●
TM 21 Megasauger							○			
TM 22 Solarstrahl							○	●		
TM 23 Drachenwut										
TM 24 Donnerblitz	●					●		●	●	●
TM 25 Donner	●					●		●	●	●
TM 26 Erdbeben						●			○	○
TM 27 Geofissur						●			○	○
TM 28 Schaufler									○	○
TM 29 Psychokinese	●							●		
TM 30 Teleport	●							●		
TM 31 Mimikry	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●
TM 32 Doppelteam	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●
TM 33 Reflektor	●							●		
TM 34 Geduld	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●
TM 35 Metronom								○		
TM 36 Finale										
TM 37 Eierbombe								○		
TM 38 Feuersturm						●		●	●	●
TM 39 Sternschauer	●	●	●	●	●					
TM 40 Schädelwumme	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●
TM 41 Weichei								○		
TM 42 Traumfresser										
TM 43 Himmelsfeger										
TM 44 Erholung	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 45 Donnerwelle	●							●		
TM 46 Psywelle	●							●		
TM 47 Explosion										
TM 48 Steinhagel						●			○	○
TM 49 Triplette	●							○		
TM 50 Delegator	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●
VM 01 Zerschneider							●			
VM 02 Fliegen										
VM 03 Surfer						●			●	
VM 04 Stärke									●	●
VM 05 Blitz	●									

TM/VM	110. SMOGMOG	109. SMOGON	108. SCHLURP	107. NOCKCHAN	106. KICKLEE	105. KNOGGA	104. TRAGOSSO	103. KOKOWEI	102. OWEI	101. LEKTROBAL
TM 01 Megahieb			○	●	●	●	●			
TM 02 Klingensturm										
TM 03 Schwerttanz			○							
TM 04 Wirbelwind										
TM 05 Megakick			○	●	●	●	●			
TM 06 Toxin	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 07 Hornbohrer										
TM 08 Bodyslam			○	●	●	●	●			
TM 09 Bodycheck			○	●	●	●	●	●	●	●
TM 10 Risikotackle			○	●	●	●	●	●	●	
TM 11 Blubbstrahl			●			●	●			
TM 12 Aquaknarre			●			●	●			
TM 13 Eisstrahl			●			●	●			
TM 14 Blizzard			●			●	●			
TM 15 Hyperstrahl	●		○			●		●		●
TM 16 Zahltag										
TM 17 Überroller			●	○	○	●	●			
TM 18 Konter			●	○	○	●	●			
TM 19 Geowurf			●	○	○	●	●			
TM 20 Raserei	●	●	○	●	●	●	●	●	●	
TM 21 Megasauger								○		
TM 22 Solarstrahl								○		
TM 23 Drachenwut										
TM 24 Donnerblitz	●	●	●							
TM 25 Donner	●	●	●							
TM 26 Erdbeben			●			○	○			
TM 27 Geofissur			●			○	○			
TM 28 Schaufler						○	○			
TM 29 Psychokinese								○	○	
TM 30 Teleport								○	○	●
TM 31 Mimikry	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●
TM 32 Doppelteam	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●
TM 33 Reflektor								○	○	●
TM 34 Geduld	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●
TM 35 Metronom				●	●					
TM 36 Finale	●	●						●	●	●
TM 37 Eierbombe								●	●	
TM 38 Feuersturm	●	●	●			●	●			
TM 39 Sternschauer				●	●					●
TM 40 Schädelwumme			○	●	●	●	●			●
TM 41 Weichei										
TM 42 Traumfresser										
TM 43 Himmelsfeger										
TM 44 Erholung	●	●	●	●	●	●	●	○	○	●
TM 45 Donnerwelle										
TM 46 Psywelle								○	○	
TM 47 Explosion	●	●						●	●	●
TM 48 Steinhagel										
TM 49 Triplette										
TM 50 Delegator	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●
VM 01 Zerschneider										
VM 02 Fliegen										
VM 03 Surfer			●							
VM 04 Stärke				●	●	●	●	●		
VM 05 Blitz										●

Item Liste

Item	Preis	Ort	Beschreibung
?-Öffner	-----	Zinnoberinsel, Pokémon-Haus	Öffnet die Arena der Zinnoberinsel.
Äther	-----	Verschiedene Orte	Eine Attacke erhält 10 AP zurück.
Altbernstein	-----	Marmoria City – Museum	Hieraus wird ein Pokémon geklont.
Angel	-----	Orania City	Mit ihr fängt man Wasser-Pokémon.
Angriffplus	650	Prismania City – Kaufhaus	Erhöht die Stärke der Angriffe.
AP-Plus	-----	Verschiedene Orte	Erhöht die AP einer Attacke dauerhaft.
Aufwecker	250	Pokémon-Supermarkt	Weckt ein schlafendes Pokémon.
Beleber	1.500	Pokémon-Supermarkt	Belebt ein Pokémon wieder.
Blattstein	2.100	Prismania City – Kaufhaus	Löst die Entwicklung bei bestimmten Pokémon aus.
Bootsticket	-----	Bills Küstenhaus	Nötig, um die M.S. Anne betreten zu können.
Detektor	-----	Route 11	Zum Aufspüren verlorener Gegenstände.
Domfossil	-----	Mondberg	Hieraus wird ein Pokémon geklont.
Donnerstein	2.100	Prismania City – Kaufhaus	Löst die Entwicklung bei bestimmten Pokémon aus.
Eichs Paket	-----	Vertania City	Es muß zu Prof. Eich gebracht werden.
Eisen	9.800	Kaufhaus, Verschiedene Orte	Steigert den Defensivwert dauerhaft.
Eisheiler	250	Pokémon-Supermarkt	Heilt Erfrierungen.
Elixier	-----	Verschiedene Orte	Alle Attacken erhalten 10 AP zurück.
EP-Teiler	-----	Route 15 – Zollhaus	Teilt die EP unter allen mitgeführten Pokémon auf.
Fahrrad	1 Mio.	Azuria City- Fahrradladen	Ihr könnt Euch schneller fortbewegen.
Feuerheiler	250	Pokémon-Supermarkt	Heilt Verbrennungen.
Feuerstein	2.100	Prismania City – Kaufhaus	Löst die Entwicklung bei bestimmten Pokémon aus
Fluchtseil	550	Pokémon-Supermarkt	Bringt Euch zum letztbesuchten Pokémon-Center.
Gegengift	100	Pokémon-Supermarkt	Heilt Vergiftungen.
Goldzähne	-----	Fuchsania City- Safari Zone	Der Wärter der Safari-Zone sucht sie.
Helixfossil	-----	Mondberg	Hieraus wird ein Pokémon geklont.
Hyperball	1.200	Pokémon-Supermarkt	Nötig, um sehr starke Pokémon zu fangen.
Hyperheiler	600	Pokémon-Supermarkt	Heilt jede negative Statusveränderung.
Hypertrank	1.500	Pokémon-Supermarkt	Stellt 200 KP wieder her.
Kalzium	9.800	Prismania City – Kaufhaus	Erhöht den Spezialwert dauerhaft.
Karbon	9.800	Prismania City – Kaufhaus	Erhöht den Initativwert dauerhaft.
Karte	-----	Alabastia	Karte der Pokémon-Welt.
KP-Plus	9.800	Kaufhaus, Verschiedene Orte	Steigert die KP dauerhaft.
Liftöffner	-----	Prismania City – Spielhalle	Aktiviert den Aufzug.
Limonade	350	Prismania City – Kaufhaus	Löscht Durst und stellt 80 KP wieder her.
Megablock	700	Prismania City – Kaufhaus	Schützt vor Spezialattacken.
Meisterball	-----	Saffronia City – Silph Co.	Fängt 100%ig jedes Pokémon.
Mondstein	-----	Mondberg	Löst die Entwicklung bei Pokémon aus.
Münze	-----	Prismania City	Wird für die Spielautomaten benötigt.
Münzkorb	-----	Prismania City	Hierin könnt Ihr Eure Münzen aufbewahren.
Nugget	-----	Verschiedene Orte	Bringt Euch beim Verkauf ₽ 5.000,–!
Paraheiler	200	Pokémon-Supermarkt	Heilt Paralyse.
Pokéball	200	Pokémon-Supermarkt	Nötig, um Pokémon zu fangen.
Pokédex	-----	Alabastia	Speichert Daten über Pokémon.
Pokéflöte	-----	Lavandia – Pokémon Turm	Weckt schlafende Pokémon.
Poképuppe	1.000	Prismania City – Kaufhaus	Lenkt den Gegner ab.
Profiangel	-----	Fuchsia City	Mit ihr fängt man Wasser-Pokémon.
Protein	9.800	Prismania City – Kaufhaus	Steigert den Angriffswert dauerhaft.
Rad-Coupon	-----	Orania City-Pokémon Club	Hierfür erhaltet Ihr ein Fahrrad.
Safariball	-----	Fuchsania City, Safari-Zone	Nötig, um Pokémon zu fangen.
Silph Scope	-----	Prismania City, Spielhalle	Ermöglicht, Geister zu identifizieren.
Sonderbonbon	-----	Verschiedene Orte	Steigert den Level eines Pokémon.
Sprudel	300	Prismania City – Kaufhaus	Löscht Durst und stellt 60 KP wieder her.
Superangel	-----	Route 12	Mit ihr fängt man Wasser-Pokémon.
Superball	600	Pokémon-Supermarkt	Nötig, um starke Pokémon zu fangen.
Superschutz	500	Pokémon-Supermarkt	Vermindert Zufallskämpfe / Abhängig vom Lv. Eures Pokemon.
Supertrank	700	Pokémon-Supermarkt	Stellt 50 KP wieder her.
Schutz	350	Pokémon-Supermarkt	Vermindert Zufallskämpfe / Abhängig vom Lv. Eures Pokemon.
Tafelwasser	200	Prismania City – Kaufhaus	Löscht Durst und stellt 50 KP wieder her.
Top-Äther	-----	Verschiedene Orte	Stellt alle AP einer Fähigkeit wieder her.
Top-Beleber		Verschiedene Orte	Belebt ein Pokémon, stellt alle KP her.
Top-Elixier	-----	Verschiedene Orte	Stellt alle AP wieder her.
Top-Genesung	3.000	Pokémon-Supermarkt	Heilt Statusveränderungen und KP.
Top-Schutz	700	Pokémon-Supermarkt	Vermindert Zufallskämpfe / Abhängig vom Lv. Eures Pokemon.
Top-Trank	2.500	Pokémon-Supermarkt	Stellt alle KP wieder her.
Trank	300	Pokémon-Supermarkt	Stellt 20 KP wieder her.
Türöffner	-----	Saffronia City – Silph. Co.	Öffnet die Türen in der Silph Co.-Zentrale.
Wasserstein	2.100	Prismania City – Kaufhaus	Löst die Entwicklung bei Pokémon aus.
X-Abwehr	550	Prismania City – Kaufhaus	Steigert kurzzeitig den Verteidigungswert.
X-Angriff	500	Prismania City – Kaufhaus	Steigert kurzzeitig den Angriffswert.
X-Spezial	350	Prismania City – Kaufhaus	Steigert kurzzeitig den Spezialwert.
X-Tempo	350	Prismania City – Kaufhaus	Steigert kurzzeitig den Initiativwert.
X-Treffer	950	Prismania City – Kaufhaus	Steigert kurzzeitig die Treffgenauigkeit.

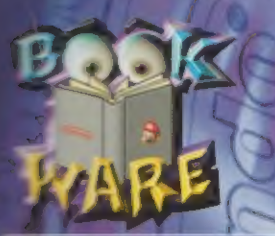

Hast Du alle 150 Pokémon gefangen, bist Du ein
POKÉMON™*
MEISTER!
112

WILLKOMMEN IM CLUB!

Hereinspaziert, Türen schließen und anschnallen – das größte Abenteuer aller Zeiten erwartet Euch! Wer Nintendo spielt, ist nicht alleine. Im größten Videospiel-Fanclub Europas wird alles geboten, was das Herz eines Nintendo-Fans begehrt. Ob Club Magazin, Internet Homepage oder Telefon Hotline – überall kann man sich über Nintendo und die vielen Spiele informieren und mit den Profis Gedanken austauschen. Ein Angebot, das sich wirklich sehen lassen kann!

Club Nintendo

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo! ALLE ZWEI MONATE findet Ihr es bei den meisten Nintendo-Händlern. KOSTENLOS und voller News, Tips & Tricks! Jedes Eurer Lieblingssysteme ist mit einer eigenen Rubrik vertreten, jedes neue Spiel wird ausführlich vorgestellt – mit detaillierten Levelkarten, großen Screenshots, interessanten Hintergrundberichten und vielem mehr.



Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben und Bilder. Ob Super Mario, Yoshi oder Zelda – für die besten Spiele gibt es die Lösungsbücher direkt von den Nintendo-Profis. Vollgepackt mit Levelkarten, Screenshots, Original-Illustrationen, witzigen Beschreibungen und jeder Menge Action & Fun.



POWER ABO

Wer auf Nummer sicher gehen und sich das Club Nintendo Magazin auf keinen Fall (!) entgehen lassen will, sollte „Ja" zum POWER ABO sagen. Für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) kommt das Magazin ein Jahr lang alle zwei Monate direkt zu Euch nach Hause! Und das Beste: Der Preis beinhaltet zusätzlich die POWER PRÄMIE, einen exklusiven Nintendo-Artikel nur für Abonnenten!



Eine neue Welt öffnet ihre Pforten – Club Nintendo goes ONLINE! Die coole Homepage von Nintendo bietet nicht nur tonnenweise News und Infos rund um Nintendo und sämtliche Spiele, sondern auch jede Menge attraktive Games und knifflige Wettbewerbe. Darüber hinaus werden die umfangreiche Spiele-Bibliothek und die Tips & Tricks-Datenbank fast täglich aktualisiert.

Mails and more!
info@nintendo.de

Club Nintendo online

Der Hot-Link zum Glück:
http://www.nintendo.de

SPECIALS

Besondere Ereignisse verlangen besondere Maßnahmen! Sei es das langerwartete Erscheinen eines neuen Miyamoto-Spieles oder die Markteinführung einer neuen Konsole. Club Nintendo SONDERHEFTE erscheinen in unregelmäßigen Abständen und beleuchten jedes Thema mal ernst, mal witzig oder auch als Comic, aber immer mit viel Spaß und Fantasie.





Der heiße Draht zu Nintendo ist (fast) immer für Euch da! Für technische Fragen steht Euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 01 30/58 06 zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0 60 26/94 09 40 beantwortet.

Bei Spielefragen: 0 60 26 - 94 09 40

Informationen zum aktuellen Club Nintendo Angebot erhaltet Ihr telefonisch bei der Nintendo-Konsumentenberatung oder überall dort, wo es Nintendo gibt.

Bei technischen Fragen: 0130 - 58 06





Die Pokémon-Invasion ist nicht mehr zu stoppen! Nachdem bereits Japan, das Mutterland der Videospiele, von der anhaltenden Pokémon-Manie angesteckt wurde und auch die USA seit geraumer Zeit in leuchtendem Pikachu-Gelb erstrahlen, hat es nun auch Europa erwischt! Das meistverkaufte Game Boy-Spiel aller Zeiten begeistert Jung und Alt! Selten gab es ein Rollenspiel, das so viele Spieler in seinen Bann gezogen hat!

Dabei ist das Ziel des Spiels nur schwer zu erreichen: Es gilt, alle im Spiel enthaltenen Pokémon zu finden, zu sammeln und (per Universal Game Link-Kabel) mit einem Freund zu tauschen. Dieses Buch dient hierbei als „Enzyklopädia Pokémonia", als unverzichtbares Nachschlagewerk für angehende Pokémon-Trainer! Es enthält alle Informationen zu beiden Editionen des Spiels, die nötig sind, um alle Pokémon zu schnappen:

- Die Aufenthaltsorte aller Pokémon!
- Umfangreiche offizielle Levelkarten von allen Orten der Pokémon-Welt!
- Der Pokédex liefert die wichtigsten Infos zu allen Pokémon!
- Original-Illustrationen aller Pokémon!
- Alle Infos zur Blauen und Roten Edition!
- Ausführliche Erläuterungen zu Kampfstrategien!
- Pokémon-Tausch und Spezialattacken!
- Inklusive 150 Aufklebern mit spezieller Inventar-Funktion!



